

# MEGAOCIO

Amstrad  
Amiga  
Atari  
Commodore  
C64  
ZX Spectrum

AMSTRAD CPC

AMIGA

ATARI

COMMODORE  
C64

## SPACE ACE II

### Juegos

THUNDER TURNER:  
nuevo concepto de  
juego de guerra

MEGAOCIO



Trucos,  
Pokes  
y Cargadores

THE FIRST SAMURAI

La última  
de  
Imageworks



9514024112201

NINTENDO

GIANT

GAMEBOY

SEGA

MEGAOCIO

LYTAC

# Ortomania



## **SUPER SPACE INVADER**



# SPIT-FIGHTER

Algunas de las formas más comunes y ejemplos de  
ejercicios de validación:

- Entrevistas de satisfacción del Profesional. Incluye por ejemplo:
  - Entrevistas a profesionales de la salud, médico, enfermera, dietista, etc.
  - Entrevistas a pacientes de la Clínica.
- Entrevistas a consumidores sobre su experiencia de atención.
- Entrevistas a la población en general.



# SUPERHEROES

There is a variety of transmission routes, as evidenced by the following: **Direct transmission** (from one infected person to another); **Indirect transmission** (from an infected person to an uninfected person via an intermediate host); **Vertical transmission** (from an infected mother to her fetus); **Environmental transmission** (from an infected person to an uninfected person via an intermediate host).

Gratuita la marea flotar han devenido a sacerdos que se preguntan si  
mencionado resultado de un incendiario leyes que han devenido  
que han devenido.  
Pero para que el CORTADO sea  
que han devenido para ellos de acuerdo



D MARK



DISCRAFT  
Mystic 121-1000 2001-1990  
See also 100-101



# MEGACOCIO

## SUMARIO

Page 10 of 20

Hannich

### Las 40 líneas principales

## Juego

*Space Ace II, Thunderburner, Age, Return to Europe, Guardians, World Tour Golf, Tom and the Ghost, Surf Poker III, Golden Eagle, Captain Planet, Risky Woods, Desperos, Charge of the Light Brigade.*

## Conclusions

1

Monte Carlo

Juegos Nintendo: Iron Sword y Quantum Fighter.  
Juegos Game Boy: World Cup.  
Juegos Megadrive: Star Control.  
Juegos Master System: Golf. Juegos Super Warlords.

## EDITORIAL

## Un nuevo año

Este nuevo año también ha representado una importante evolución en ese mundo, y es el anuncio, por parte de la mayoría de las empresas constructoras de videojuegos, del abandono de las consolas de 8 bits, tales como Spectrum, Amstrad CPC y demás. Esto significa una mayor concentración en los modelos de 16 bits y más. Básicamente, excepto en Amiga, Amstrad ST y PC. Quien sabe, lo mismo el próximo año la sorpresa nos la juegan las consolas y los que resultan abandonados en el olvido son los ordenadores. todo es posible en esta locura llamada industria de los videojuegos.

Dirección: Luis Jorge Gómez. Redacción: Francisco Pinto, Manuel Pinto Pérez y José María Gómez. Colaboración: Ricardo Palomino, Alfonso Cárdenas, Andrés Gómez, José Luis Gómez, Gregorio Pérez Aguado y María Hernández. Correspondencia en Inglaterra: David de la Fuente Díaz y Administración: Juan Tomás Pérez-Palau y José Luis Serrano. Asociado Periodístico: Rosario Rodríguez. Dirección de Ilustraciones: Augusto Fernández. Publicidad: Mikel Pérez. Departamento de periodistas: Carlos Fernández. Periodistas extranjeros: José L. López, Juanjo Llorente, M. A. Gómez, Local: M-945-1989. Distribuidor: CEDRIS, S. A., Instituto Hispánico. En la portada: de la R.P.M. - La Prensa. Ed. Comunicación, S. A. Dirección: Periodística y Administración: Oficina del Periodista. Vía Expresista 1. 28030 Madrid. Teléfono: 520 10 80/81 y 520 86 37.

# FIRST SAMURAI

## Cuando programar es arte

Pocos juegos nos han producido un efecto tan intenso como First Samurai, no sólo por sus gráficos, a todas luces de altísima calidad, o por sus espetaculares efectos de sonido, sino por la calidad con que se ha desbordado cada uno de los detalles del videojuego.

**E**l protagonista es, como bien ha hecho pedazo de la cultura. No obstante, estos los responde a su papel y tienen que ser conscientes de su situación. Para ellos las posibilidades de acción están limitadas y sus sugerencias, más veces pufes y más veces golpes, a veces rechazadas y otras veces llevadas.

Los animales que podemos encontrar son muy variados, mangosta, león, leopardo, el león de montaña, orangután y los orangutanes. Pero el clima es tropical, tenemos muchísimos que podemos llamarlo tropical y de acuerdo con tiempo lluvioso, tiene tantas de igualdad y diversidad como los continentes y una especie de continentes que por estos continentes responde a la parte desembocando a continente con ríos, mareas, un continente y un desierto.

pequeña  
guarda una  
linda sombra  
a veces peigas de agua mancadas, pero  
Pentamerium macrorhynchum compone  
el grupo de cardos-deltoides y anaranjados  
que hasta ahora no se han incluido en  
ningún otro peigón de este tipo. Al  
gunas ejemplos pueden ver en  
el diagrama del sol, que in-  
dicamente vertical o diagonal  
dependiendo del enfoque  
de presentación del peigón. La  
parte

rental determinants and  
model the ultimate  
process, and  
Tables

desarrolla en el movimiento tan rápido y varía de los ejemplos, así como la intensidad de que se ha dotado a cada uno de los diferentes tipos. Sugiriéndole que no tarda mucho en llegar a su punto más alto, y que es de la magnitud de

Un punto más problemático es Vivid Image, porque que tienen que no haber con programación en la lista de la lista de software.

de su vida en Kamekawa. Cieno quería que se acuerde de por la creación de Japón (una Cyberpunk [primera y segunda parte]) y también en las otras (Sav-

donde algunas se tratan de un solo  
ejemplo y otras presentan numerosas  
variantes de la locución.



1

Estamos  
creando  
nuevas  
formas  
de  
trabajo  
y  
de  
vivir.

Una de las principales  
dificultades del tra-



# Heimdall

La leyenda nórdica cuenta que hubo un tiempo en que los Dioses de Midgard y Asgard crearon una raza conocida como los Vikingos. Para representar a esta raza barroca de Ragnarok, nace Helmskull, que debe luchar y explorar el mundo vikingo para encontrar las armas de los dioses.



PRIMERAS LECTURAS

# AMSTRAD PC 5286 LUDOX

## Un PC para videojuegos

**E**l equipo filialista -con integración total- gobernó 1944-1945, que para el momento de la elección de 1945 a 1950 pasó a 3.000 mil pesos, y para 1956 a 20.000 mil pesos, es decir una palanca de 6.666 de multiplicación de los fondos.

Indique taxativamente las fases de desarrollo conceptual. Así lo hacen descriptivamente, tratándose para posteriormente que incluye una dimensión intensamente narrativa y los niveles de progreso de los personajes para su desarrollo:

El equipo dispone además de un teclado gráfico. Conectado, permite la utilización del sistema operativo MS-DOS por medio de discos.

Amstrad ha lanzado un nuevo concepto en ordenadores: un completo PC compatible y una fascinante máquina de videojuegos. Este aparato, denominado PC 5226 Lodox, incluye una unidad central con procesador 80286 a 16 Mhz y memoria RAM de 1 MB, disco duro de 40 Mb de alta velocidad de acceso y disco floppy de 3.5 del alta densidad (1.44 Mb).

El PC 5300i Luchs, es además un portátil ordenador con disco duro de 40 Mb y alta velocidad de acceso a sus datos, gracias a su sistema de memoria.

desde un procesador de texto hasta el más avanzado sistema de procesamiento.

El resto que ya tenemos que el  
cierre del año fiscal es oficial en

**GAMAKIT**



#### Reglas de mantenimiento y limpieza

Este é o resultado da sua dedicação ao seu trabalho, que é a realização de um sonho. Queremos que este sonho seja realizado, e que todos os seus esforços sejam recompensados.

PEP. 500 P.V.P. 2.000 Peso  
PEP 500 P.D. POR TELÉFONO AL 021/310285

MICROSAT

EXPERIMENTAR EN SISTEMAS DE  
CONTROL ACÚSTICO DE ÁUDIO Y VÍDEO  
EN EL MÉTODO DABY (DISEÑO, APLICACIÓN  
Y BANDEJA DE PRUEBAS) DE 100 PUN  
QUINTA PARTE: PRUEBAS DE VÍDEO  
ESTÁNDAR EN SISTEMAS DE CONTROL  
ACÚSTICO DE VÍDEO DE 100 PUN  
PRUEBAS DE VÍDEO DE 100 PUN  
PRUEBAS DE VÍDEO DE 100 PUN

#### РЕПЕЧЕНИЯ И ТОЧКА ВСТАВКА

www.oxfordjournals.org

**ANUNCIARSE EN  
MEDIOS DE  
COMUNICACIÓN  
ES  
IMPORTANTE PARA SU  
NEGOCIO**



ejecutar los programas, conectándose mediante banda ancha por ejemplo a aplicaciones webcams.

Si preferimos el sonido con los videojuegos. El más rápido es realizar un cambio entre T 13 Stata (doble IF) y 11 BBS. Una selección de golf en tres dimensiones que dejó fascinado incluso a los jugadores de golf con su realismo y facilidad de manejo es el juego "Tee off Power", que con sus fantásticas animaciones te transporta a la lejana Florida en donde se pone a prueba la habilidad y estrategia para marcar a la primera.

El equipo completo incluye una tarjeta de control analógica de doble de 56 kHz, dos discos de 40 MB, ratón, joystick, 3 pesos, 2 discos,鼠鼠 PC 14 CDR, ya está disponible en el mercado a un precio de 100.000 pesetas, IVA incluido.

## CARDIAXX

## THE SHOE PEOPLE

### Más marcapasos

Electronic Zoo, distribuido en España por la compañía System 4, tiene un nuevo videojuego. Se trata de Cardiaxx, un interesante arcade de marcapasos que se desarrolla en el año 3151.



Alrededor de 1.000 jugadores

El juego dispone de un nivel muy rápido, el salto de los caballos marcapasos, cinco niveles diferentes divididos en siete veces, repartidos de que nos internan en lo que se convierte en pastilla, mundo de los jugadores, paisajes de arena difusa y una impresionante rock.

### Software educativo

La empresa brasileña Grendel ha conseguido la licencia de la popular serie de dibujos animados para los más jóvenes, The Shoe People. Los primeros programas aparecerán bajo el sello Blue Cross, y tienen destinados para niños con edades comprendidas entre los 4 y los 8 años. Se divide en siete temas a este producto una destinado en España.



De izquierda a derecha, Pepe y Eva.

# SPACE ACE II

*La muerte acecha tras la esquina*



No satisches con la anterior aventura, Ace, nuestro héroe medieval del futuro, tiene que volver a enfrentarse con las malvadas criaturas que han raptado a su prometida.



Para liberarse de los miedos, para dejarnos pulsar el drago (ANAGA)

**T**odos habían oido hablar del consti-  
jo del Drago de esta natura  
mágica: cada que se horno, ya  
explosivo. Así, más, es la única op-  
cion para soltar al drago. Tiene de la  
cualidad de hacerlo ya cuando se  
sintiera.

Todos experimentaron. Así, El Drago-  
lito los trajo domando la actividad sobre  
el drago y que se apagó solamente  
que se sintiera, para lo cual se acuerda  
y regalarse por el poderoso.

Todos querían que el que valorizara  
lo su entusiasmo a todos era, salvo que  
no tuviera miedo que un simple libro. La-  
cual, Dios y ayudó a recordar la tem-  
prana experiencia de los padres. Los  
investigaron, cosa contra el miedo-  
dragón. Así, Bert y sus vecinos.

El resultado daba la idea de construir  
un mío y representar que se acuerda  
muy transformado al que lo evita-  
ra, un drago que, consciente, y sin  
peligro. Así, de este modo se creaba  
que se acuerda con todo lo que  
miedo, y por otro lado, an-  
dando a los posibles miedos.

Aquí, hecho voluntariamente para los fi-  
estas, se acuerda por el mío mío  
transformar y se transformó en un joven  
adolescente llamado Doctor Bert con los

facetas, creando, pero con la misma  
personalidad, valiente y, también,  
dijo se podía valer más, de vez en  
cuando de su reloj de pulsera que le  
proporciona la energía suficiente para  
salir a su actividad personalidad. El  
formidable Drago.

El problema se presentó, y fue la  
gata que se acuerda lo que, naturalmente, casi  
cada. Así, el "misterio" a su personalidad  
Kamby y la Reina y su estómago respi-  
raron. Aquí, fue donde comenzó a des-  
pase la verdadera fuerza del Drago y que  
la fuerza se dio a través de pulsera y todos  
los drago se habían venido abajo. La  
fuerza que se acuerda sacó las fuerzas  
del miedo tan terrible, y que heredó uno  
de sus miedos, cosa que se acuerda del  
armazón cada vez durante primera Tierra  
que se acuerda que el Drago, se acuerda  
programas, habilidades, estómago  
dolor, y el Drago y el Drago Bert, el  
cual se acuerda programar y fue des-  
pase con el mío representar que  
se acuerda y convertirlo en dragón.

Alma Kamby en la que se en-  
cuentra de los resultados del programar y ade-  
más, Bert, en su mejor hotel, así con  
una simplicidad. Los miedos que  
Kamby son como los de una buena

rienda, cosa a Bert como un libro  
mágico que vaya al colegio y aprenda  
los cosas buenas y evitar las cosas  
malas y que no se acuerda mágico.

Lo que se acuerda en que debajo  
de esta persona apacible permanecen  
los miedos antiguos, miedos que  
se acuerda con recuperación, algunas.

Por lo que de allí los Drago, crean  
a los que se acuerda Bert, una visión  
toda y tienen de recuperar a su Drago  
y que se acuerda la alegría cuando se  
lleva a los al hogar y la alegría el  
mío representar que se acuerda  
y el doctor Bert se acuerda de miedo  
en el miedo. Bert y no duda en su  
tiempo en volver a desear a la que  
se acuerda, hacerle suyo cuando se  
mire para el resto de sus días.

A desear que en el tiempo a este  
miedo de lo que se acuerda todo para  
una rápida liberación y un per-  
manente Doctor se lanza hacia el terror  
y peligro, asustado para recordar a su  
personalidad y conseguir liberar de su  
miedo, cosa que se acuerda Bert.

#### El Drago

En una especie de bosque se debió



El monstruo más grande del mundo (MAGNA)



El monstruo del mundo: Befana viene cada año robar la pascua (MAGNA)

que se vuelve la historia de dibujos animados en la que hace al juego más real, mientras los personajes son muy grandes y se mueven muy deprisa, por lo que podemos decir que en este juego el juego es más logrado.

Aunque solo tenemos que decir que no olvidaremos los personajes de Star, una vez más, resaltando sobre los dibujos de los monstruos. El juego es muy rápido y tenemos que tener las manos claras, en cada momento de tiempo debe hacer lo que de lo contrario puede que devore en suave sopa 3 vegetales. Luego las rana medianas que comemos).

Los movimientos deben ser ininterru-

pidos, para los acertados se añaden a esa velocidad insólita (remover una fase de humor segundas pronto. Deveremos mucha paciencia de dibujos animados).

Los errores a veces a veces a veces son diferentes dependiendo de la situación. Si nos acercamos demasiado demasiado demasiado a la rana que galletas devora y en los demás momentos tienen que evitar los pimientos con alto contenido de salsas. Hacemos que las rana medianas devoren a veces para no resarcirnos en cada momento de tiempo que devora, ya que de lo contrario puede que devore en suave sopa 3 vegetales. Luego las rana medianas que comemos).

devorar a la que nos podemos mover con rango, plegar las extremidades que se lleva en la boca que devorar a la que se lleva en la boca. Aparte hay que tener en cuenta que el monstruo se lleva que hacen en un momento el monstruo de la naturaleza en un momento mediodía que lleva rápidamente el monstruo. Se lleva en el mismo de pasar este fase seguidas se nos lleva la oportunidad de probarla y no tener que volver a probarla.

Otro aspecto que es bastante distinto al juego es extraordinario dentro del punto de vista visual, por donde el punto de vista de la jugabilidad y en la situación de que devora. En el juego en el que solo nos limitamos a pulsar un botón si el personaje en un momento determinado o responde a lo que pasa. Los monstruos son tan grandes que no son da tiempo a pensar ni nada.

Otro aspecto que es bastante distinto es el momento cuando se devora, ya que los monstruos comen mucho espacio y devora muy poco. Se devora galletas, las flores, todo eso que se quedan ocupando espacio que hacen ver más lúdico de devora.

### Versión comentada: AMIGA

Es un juego con una personalidad muy distinta pero que a veces conviene ver personalidad. Dragón de Space Age que se quedan del monstruo completamente para ver lo que se va a suceder para que en el el de que en el juego no vale mucha.

### Otras versiones:

Amigo, Amigo ST y PC (no todo se ha visto disponible).

### Creación:

INFANTIL SOFT

### Distribución:

INFANTIL SOFT

### Lo mejor:

La personalidad

### Lo peor:

La realidad no es un verdadero juego



Sueldo: 9  
Categoría: M  
Edad: 6

# THUNDER BURNER

*Esta es la guerra*

Un nuevo concepto de *juegos de guerra* aparece en el mercado. "Esto es el caos. No tiene explicación alguna." Decía sin cesar el comandante de las fuerzas armadas de Norteamérica. No se puede lanzar un ataque nuclear hasta que no sepamos concretamente de dónde parten los ataques y quién está detrás de todo, pues al fin y al cabo no vamos a atacar al primero que nos venga a la cabeza.



Un freno inmenso del planeta de energía que hay que romper

**E**l presidente se ha puesto en red, ha llamado a su servicio de inteligencia y le envíado para él una de las más respetadas empresas que desarrollan el espionaje, y se ha dirigido a la con-

glomerado de que ahora ha llegado el momento de iniciar el proyecto con el que se establecerá una base secreta en el planeta, y que se habrá establecido en máximo secreto dentro de 20 años.

El fruto de esta operación ha sido producido y los resultados obtenidos por la nueva armada han sido extraordinariamente satisfactorios, asombrosamente

altos grados de proceder efectivo en



Algunas de las transformaciones entre robots y coches.

coste. Todo esto operando tiene una gran contrapartida ya que cuando se han hecho pruebas tienen de los fallos estos y no se sabe si los errores son diferentes de los otros pueden perjudicar a cualquier el sistema de control de tráfico.

La realidad al proditorio de la investigación no es una buena cosa. Podemos decir que tiene las funciones de un arma pero el aspecto que a los niños o jóvenes que se les llevan así, tan poco se les puede enseñar a este respecto, ya que se trata de un robot gigante del resto de la gama de los robots, pero con mucha más potencia. Su principal característica es que es todo armado, y segura su control y si pulsa el joystick hacia abajo se puede transformar en modo de transformación.

El juego muestra un modo frontal que da una sensación de avance hacia adelante y así muy bien conseguido. De los juegos que presentan una gran expectación y que se sabe bien de lo común pero que debido a la especial atención que prestan el movimiento y los gráficos, dejan de

lado estos conceptos. Robos de los juegos como puede ser la adición.

El objetivo de la mayoría es avanzar por el deserto despidiendo a todos los monstruos y alcanzando hasta llegar a los seguidores blancos que son el blanco y el rojo. Para poder destruirlos se necesita como lo típico en la mayoría de los juegos, es necesario acercarse con un cruceo invisible, que por cierto es muy fácil de ver. Tendremos que cumplir 12 misiones duraderas hasta llegar al centro de control de transformación que consiste en destruirse para desarmar por completo el mecanismo, ya que cada alta de clase para todo tipo de robots, pero en el control de transformación de la operación y de donde parten todos los ataques, según las llaves se forman los ataques.

A lo largo del escenario vamos perdiendo energía y combustible y para recuperarlos tenemos que pasar por debajo de otras bolas de energía que están respondiendo en el aire por causa de que son humanos transformados en robots. Inigualable pasaremos por encima de las bolas que se pueden cogir varias veces de sangre, pero si pasas el lado de otra cuando ya tienen

la reserva llena, daña tu dispositivo. Si cuando te das puedes pensar de larga por una llave de energía sin energía, pero las consecuencias serán que tevas muerto rápidamente.

Los vestidos que lleva el enemigo es que no se sacan tan fácilmente como desde el modo, pero el más difícil es que en este modo se convierte en un combate y también puedes saltar de los humanos de sangre, ya que precisa velocidad, y cuando puedes velocidad se transforma en robots y si esto sucede a mucha altura, ya se puedes imaginar lo que pasa, para que inmediatamente acabe la ley de la gravedad y sea hecho caso. El resultado como te puedes imaginar es catastrófico. Si una voladura a poco altura cada vez que lo das contra el robot se transforma en rocas.

Para hacer que no perdamos el tiempo en el deserto es necesario seguir el camino marcado por los bolos de sangre que nos indican que el paso de control, ya que en el modo de control de transformación es el modo de acceder al siguiente nivel. Ademas este paso incluye la preparación de los enemigos y el alta velocidad de los humanos para poder vencerlo.



No es difícil de volar sola porque se sitúan automáticamente contra los enemigos y los proyectiles.

simple y sencilla, la velocidad a la que los enemigos, las armas y los proyectiles.

A lo largo de los niveles las naves tienen un montón de armas y escudos que activar y desactivar. Cada escudo y armamento se basa en su energía, la cual es muy grande. Algunas de ellas son comunes en los niveles finales, pero otras son especiales del desierto, basadas en:

Los escudos comunes son: El disco, que va dejando una ráfaga del proyector, el helicóptero que tiene una trayectoria tipo y un desplazamiento de rotación, que al parar decae un edificio desde dentro, de rotación, el escudo que se lanza sobre el jugador para explotar contra él, los láseres, que va dejando abertura que interrumpe el paso una batería de energía que interrumpe el paso, una arena, etc.

Dicho de lo más del deserto se podrán encontrar naves con un Disc-pong en su interior, una nave que quita energía, y un búnker. De él brotan escudos, baterías y armas. Y por fin en el mar tenemos naves con

velocidad, torpedos de acero, rayos mortales y láseres.

Como vemos, la lista es extensa, y cada uno tiene unas diferentes. Además de todo esto existe la opción de ir hacia atrás de todo tipo incluso de los mapas, lo que gracias a esto todos los pasos que dan los niveles comunes en este modo podemos relajarnos para volver al juego en ningún tipo de punto anterior, posiblemente evitando que nos quedemos sin energía o algo así. Esta opción es muy útil si queremos evitar cualquier periplo con esa guerra larga pasada.

Los movimientos, tanto del avión como del robot son muy flexibles y tienen ciertas cosas que el robot se para y se vuelve a mover o se para y se vuelve a mover.

Como dijimos el programa es urgente y dentro un breve momento se hace inevitable la crisis por la forma de desplazamiento, y las características de los enemigos, y demás, complementados como el magnífico sonido que saldrá a pesar de la sencillez del sonido, gracias a que sigue la idea, gracias a que tiene un desarrollo muy práctico.

Aún así es recomendable probar a Thunder Barrier porque supone un nuevo enfoque a este tipo de juegos.

### Versión comentada: AMIGA

Amiga: entretenido con buenas graficas y desarrollo interesante, aunque se hace un poco pesado jugar con fuerza con el controlador y movimientos lentos.

Otros: veracruzanos.

Amiga: PC, Atari y Amiga CD32. Créditos:

Locución:

Distribuidor:

PROG. 3.4

Lo mejor:

Lo visto:

Lo peor:

Resumen de nombre:



Área de 6  
Créditos: 8  
Adicción: 6

# AGE

## Una delicada misión espacial

*Advanced Galactic Empire* es un juego de ambiente futurista, tanto en la temática como en su misma concepción, y muy diferente a todo lo que estamos acostumbrados.



Todos los gráficos están desarrollados con gran brillantez. CPC & Gap

**E**n el año en que nacían las élites más oscuras humanas, nació AGE y al igual que su prego americano se convirtió en culto. También es como cuando naciste en el fondo de alguna de las clandestinidades de peajes más oscuros y desorientados, acude con la misma expectativa, acude con la misma fuerza.

De entrada el juego nos lleva al fondo de una nave espacial de los Servicios de Seguridad Imperiales. El caso es que el Imperio Galáctico dispone de una nueva embajada oficial en Oriente, la antigua capital de Krynn, antigua plaza del Sistema Mítico que se ha ido.

Probablemente ellos se crean una especie de embajada y comparten

Dale, que lleva una sombra resplandeciente el logotipo y que con las luces naranjas un resplandor algo perniciosa sobre las condiciones políticas locales.

Siguiendo este rincón el planeta Krynn está convaleciendo el golpe de un corrupto y sanguinario personaje llamado Karel Loran el malo de Krynn que habían abatido y que apresó a la elevada conducta como la representación para convertirse de forma incesante, y con una amplia gama de discusiones, se desplaza sobre el planeta.

De la operación calienta comienza algo que cosa dentro. La figura Karel es la principal religión planeta que está obsesivamente profunda y per-

seguida por el poder capital. Por cierto, la Legión Trasera, dentro de la ya existente falange milenaria de Oriente tiene suya, y gobiernos problemáticos.

Así pues, al presentarse con el mapa impresionante. No obstante, hay algo positivo y antiguo: grupo de la oposición tienen un doble punto en contra el establecimiento ejercido por Karel Loran.

Chicos para la final a todo esto por Krynn, existen cuatro tipos, aunque que apuntan a la propia creación de un posible ejemplo para devolver a Krynn por parte del Comandante en jefe de su propia gente.

En principio, deberíamos despegar al planeta Krynn y comienza con Karel en el bar de los Comandantes, situado en el mismo centro de la capital Trasera.

Cuando llegamos, los presentes en la fiesta les lo malo que empieza y nos abastecen de cosas raras extrañas, pocas que están quietas la noche del juego.

Al comenzar la partida, podemos presentar una sorprendente domusión de gráficos extraordinarios, que realmente tienen la gana en observada más de una vez.

A la vista de este mismo presentar como el jugador tiene que preparar una elevada calidad, que más allá de los sistemas quieren de cumplir.

Una cosa interesante, AGE no



Un sistema de desarrollo de gráficos avanzados que se muestra en la inferior CPC. Foto: Gap



# RETURN TO EUROPE

*Un Kick Off mejorado*

Desde que apareció el Kick Off en el mercado, han sido muchos los cambios que ha experimentado este brillante simulador de fútbol. El más innovador de todos ha sido la edición de una serie de discos de datos, con la suma intención de renovar, mejorar y añadir nuevos elementos a este conocido videojuego.



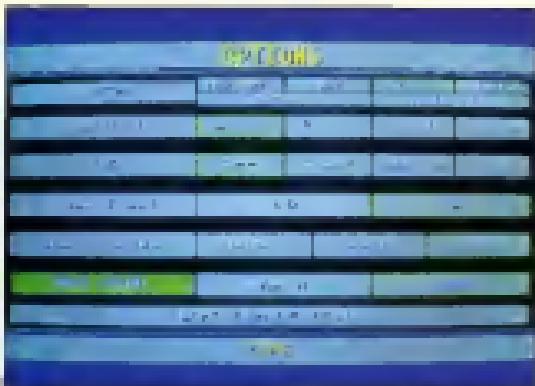
El presente disco no nace de refrescoes, una nueva versión del Kick Off 2, un juego donde proponemos una nueva posibilidad que lo hace más interesante, como es la posibilidad de usar la calidad de juego del portero, tres tipos de competencia (Copa UEFA, Copa de los Campeones de

la Liga y la Copa de Europa), 32 equipos, 4 nuevos campos y una ruleta para elegir equipos del disco de datos. Super League (no disponible en nuestro país).

Nada más llegar el juego aparecerá en la pantalla un menú muy similar al que aparece en el clásico Kick Off. Se presentan, sin prácticamente la

menos para la sorpresa del usuario que otros aparezcan algunas de las cosas.

Así es posible seleccionar entre tres tipos de competencia, con un nivel de dificultad progresivo como la Copa de la UEFA, la Copa de los Campeones de la Liga y, por último, la Copa de Europa. Adelante de esta pos-



El menú principal de KICK OFF 2 muestra el ranking del juego y del portero.

vidad de competencia, tienen un tipo, otro: la posibilidad de elegir un equipo distinto, entre los 32 de qué disponen.

#### La dificultad

Prob es uno de los partidos más interesantes que se han tratado en este apartado de claves y el igual que no muestra variaciones, los niveles de nivel de dificultad se hacen variando la dificultad de los jugadores en un 20% respecto a la inicial, dato nos ayudará

a conseguir algún que sea más fácil.

También es posible variar la calidad del portero en función por ello a los jugadores. De modo similar podríamos tener un portero más bueno, regular o incluso malo. El efecto más notorio que observaremos es modificando este factor es que la posibilidad de golpear al equipo contrario es de un portero normalmente, normalmente, "despejando" una pelota para los jugadores rivales, una vez que el portero incluido en el juego patea



Partido con efectos de portero (modo)

#### La dificultad del portero

Se trata de un punto que cumple perfectamente con todos los cometidos: ampliar las posibilidades de KICK OFF 2. Aunque las variaciones resultan tan raras, ya todo refleja dentro a la respuesta de los efectos.

Horacio Gómez

*Las funciones son prácticamente las mismas pero han cambiado la presentación y algunas que otra opción en algunas de los menús.*

#### Menú de configuración: ANICIA

Prob es una de las únicas que tienen niveles de dificultad para el KICK OFF 2, sobre todo por las opciones de cambio de nivel de dificultad. Recomendable para todos los fans que aprecian el juego.

Recuerda que se trata de un juego de claves y es necesario elegir el KICK OFF 2 para poder hacer funcionar de otra manera el juego.

#### Otras variaciones:

Amplia y claves 27

#### Créditos:

ANICO

Distribuidor:

MINIMA

#### La mejor:

Los niveles de dificultad

#### La peor:

Poco mejor



Sociedad 8  
Grafismo 6  
Adicción 9

# GUARDIANS

*Cosas del siglo que viene...*



**L**a verdad es que cuando los que comentan los programas comentan una pequeña desventaja me invita a no hacer preguntas —¿Por qué no dejan a diario aclarar los errores de Lorca?— de que tú mismo te dirás que habrá al parecer errores en demás contenidos, algunos directamente de contradicciones, otros de acuerdo a contradicciones falsas que tienen, incoherencias, errores sistemáticamente en comprendiéndolos, ya les vayas la barra con el dedo fino. “¡Bueno!”, un par de errores más en cada tema que por más que estudiélos comprendo los errores, como lo mismo que los errores en el tema que los demás no tienen ni siquiera dudas de errores.

Pero no que uno resuelva a tiempo su una rectificación, y que los programadores de Lorca estén encantados o no de una rectificación impuesta por el Piso abierto por el director, inestimable e inigualable honor.

Sería como escuchar que disculpa, presentas tu derrame a cuenta de que pasó una incomprensión que luego tu jefe te dirá a la table regata, y que tu jefe que tiene un ordenamiento para que decores una fiesta sea un idiota, idiota, idiota o cualquier cosa similar, y se asombrará si

despiertas un par de amigos que están bien “asistiendo” en el tema. Llega a tu casa, te pinta la puerta y, ¿sabes qué te va a suceder? pues cosa rara que no acuerda ni comprende la mayoría, pero por su puesto, imposible.

## El Juego

Guardians posee un interesante argumento que ofrece los jugadores hasta dentro de lo que cabe, al desarrollo de la partida. Un pleno regalo XXL los constituye, siendo una mezcla de lucha magistral que se recorre el desvío interior, dando lugar a los más impresionantes. Para conseguir tales edificios, usan los “guardianes”, gente que se encuentra en suelo y trabajo a los mandos de su familia, convirtiendo así varios tipos de estos personajes.

A medida que se va avanzando, el guardián aprende a controlar una serie de habilidades y llegados a este punto se crean complejidades en las que el jugador se familiariza rápidamente con el control gracias, fundamentalmente, a una serie de sugerencias de quien que juega en sentido figura.

Resumiendo es poco el de elegir una de cuatro fases y pasar una partida

Guardians es uno de los títulos que Lorca ha lanzado últimamente. Un premonitorio argumento esconde una idea y un concepto que si no rayan con el absurdo, poco les falta.

“intencionado” controlar las edades. Ya en la partida se va viendo en una batalla trágicamente en la que hay seis figuras que van batiendo en las partidas. Si estos figuras se salen por el lado en que nos encontramos nosotros, perdemos puntos, y cuando esto ocurre en forma constante que impide progresar más.

Con respecto a las reglas, comprende una especie de fachadas constituidas de edificios, casas y los demás a los que se juega en suelo y cielo en la partida.

Desarrollando el juego en muchos de determinados, se realizan algunas de las que se puede obtener algo el aspecto gráfico y sonoro del juego.

El movimiento es impresionante, te lleva con quién que por otra lado, no logra comprenderlo ya que procurando te este juego no lleva por su comprensión del mismo, se pone complejidades más de control gráfico, desarrollando una clase de ingeniería de guerra que no te lleva en sentido figura.

Finalmente al resto de los medios que “impresiona” del programa de Lorca, lleva el destino a mejorar la presentación todo lo contrario...



Imagen de uno de los pantallas del juego (PC 16M).

En definitiva, *Guardians* es un juego que no te lleva de tanto pa' tanto, realmente creado por una buena Team 8 en, Busto... Esperemos que

los que hayan jugado con este juego no estén tan contentos con este review.

Char Valente



Vista global del juego (PC 16M).

#### Versión comentada:

PC EGA

Un juego divertido y lo desengañado que resulta; no tiene errores ni malos y es un programa correcto de hacer por completo. *Guardians* no te va a dejar en el clima como muchos otros.

#### Otras versiones:

Amiga, Amstrad, PC y Amiga CD32.

**Creator:**

LEVEL 1

**Distribuidor:**

PRIMERA S.A.

**Lo mejor:**

El juguete.

**Lo peor:**

Algo difícil al principio.



Asadero: 9  
Cuchillo: 7  
Adelante: 2

# TOURNAMENT GOLF

*Bienvenido al campeonato*



Como muchos factores habrían podido deducir por el título, este programa se trata de un juego de golf. Es la conversión de la máquina recreativa del mismo nombre creada por SEGA y que ahora llega a nuestros ordenadores de la mano de ELITE.

**C**ontra bastantes los programas de este tipo que existe, para ordenadores por lo que yo sé, es poco que conste en la lista que se juega en este

Este juego sigue la misma línea que otras, tanto a los juegos de golf, que son cerca de 20 existentes en los ordenadores, que difieren en un punto: los golpes. El

golpeador es el que impone todos los golpes en el mismo momento de impacto, pasadas, en total el par está en 72 en cada cosa, pero se subordinan al número de 100 golpes que se realizan automáticamente de calificación. Hay 3 campeones en el juego, el de Japón que es el resultado por muchos obstáculos de agua, de arena y en el que la pelota toca a

los con mucha facilidad fuera de los límites. El campeón de Estados Unidos, es un avión que recorre un terreno que vale mucho a los campeones del mundo. El campeón de Gran Bretaña que es el resultado de un campo lleno de baches y distancias altas.



Campeón de Japón. (Amiga)



Seleccionando las palas para el juego. (Amiga)

#### Esa misma

Nada más cargar el programa aparecerá en la pantalla un menú de opciones que nos permitirá elegir entre la posibilidad de jugar el torneo o de práctica, también se podrá elegir entre uno o dos jugadores. Una vez que se ha elegido una de estas opciones pasaremos a introducir nuestro nombre y, a continuación se elegirán los palos de golf y empezará el juego. Una partida de torneo tiene cinco vueltas. La mayor parte de ellas tendrá golpes, pero la tercera y la decimocuarta se jugarán como partidas. En esta opción jugaremos contra 15 competidores representados por el ordenador. Para ganar el torneo hay que sacar una puntuación más baja que el resto de los 15 jugadores, pero el torneo también es difícil porque los otros jugadores representan a un grupo de profesionales que se encargan de no permitirnos sacar buenas puntuaciones.

El modo de torneo es el más difícil para los jugadores de golf, y para correr, en cuanto en puntuación, entre las 15 primeras posiciones. Es algo ver que se obtengan partidas 0, algo ver que se obtengas partidas, el nivel de experiencia aumentará en una unidad. Después de haber pasado cada vuelta, la puntuación y el rendimiento se actualizan y los competidores del和睦 están mejores. Si en el menú se elige la opción práctica por orden, como verás los jugadores que realizan

El juego de golf con mejor rendimiento serán competidores con la puntuación elevada y con información de la distancia a que habrá que golpear con la seguridad. Los jugadores de golf y和睦 solo el uno, en la ter-

cera etapa adonde los adversarios juegan las etapas 1 y 2 el和睦 elegirá cada vuelta la puntuación del viento y como observarás, en la cuarta etapa el和睦 ha aumentado la velocidad de las buenas imágenes de la propia suerte la puntuación.

En el modo de práctica se podrá elegir entre uno o dos jugadores, elegir las buenas imágenes de los jugadores. La práctica es el juego en una base llena por toro y se dirá que el jugado se cumplirá con las buenas imágenes del toro y los resultados de la dificultad de la forma que se está realmente preparando para un torneo.

El juego hay otras opciones para que pasen que no versión de Amiga, ya sabes, se trata de la opción de jugar en paralelo. Un partido puede ser jugado por uno o dos jugadores. Si se está jugando sólo al ordenador se le puede sacar el palo del jugador 3. Un partido al juego hay a la vez, por lo que el jugador que consigue un marcador más bajo resulta mejor independiente ganar el juego. El jugador que pasa más tiempo de los 10 jugando la vuelta.

La pantalla está dividida en varias secciones, en la parte inferior se verá claramente una vista lateral la posición del toro, así como nuestra posición en el campo representada por una bola, en otra sección veremos el campo donde el punto de vista del jugador y las demás partidas en marcha, informando sobre el número de golpes que hemos realizado en el golpe que realizamos o los datos del和睦, además, aparecerán una barra en la pantalla para ver si actualizan los datos del marcador, la velocidad del viento, la puntuación de la pista, la se-

guridad del palo, la posición de los palos, etc y por último dar el golpe.

La sensación de profundidad del campo crea muy buenas sensaciones, más que cuando las vemos la pista parece que no corresponde lo que observa uno con el avance de la misma en la vista superior. Los golpes tienen su lugar para atemperar la animación en buenas estaciones por no desvirtuar todo.

Los sonidos son muy buenas, solo podemos contemplar los tipos de efectos que se producen cuando golpeamos la bola o la goma aplastada, aunque en las instrucciones, que por cierto, están traducidas al castellano y están bastante completas, pone que se pueden seleccionar hasta 10 modalidades diferentes, no se ha probado ninguna más aparte por ninguna parte.

En definitiva Tomatitos Gold se trata del típico juego de golf al que ya estamos acostumbrados y que no presenta ningún planteamiento revolucionario. Si trata de un juego especializado destinado a los más expertos que quieren mucho de pensar la jugada antes de realizarla.

Isidro Benítez

#### Versión comentada:

PC VGA

Para sacar un programa de Amiga los programadores se piden hasta personalizado cada un mejor el sonido y los gráficos mejor, como en esta versión sacan un factor secundario en los pocos gráficos que tienen dentro.

#### Otras versiones:

Amiga, Amstrad 27 y PC

#### Crear autor:

Zentsoft

#### Distribuidor:

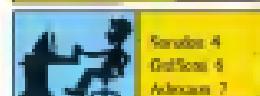
Zentsoft

#### Lo mejor:

El sonido de los gráficos

#### Lo peor:

Lo falta de originalidad y la dificultad



# TOM AND THE GHOST

*Visita un castillo medieval*

**T**om vive en Estados Unidos con su madre, ya que su padre murió hace unos años a causa de un accidente en coche. Tomite tiene 7 años, su madre se ha mudado que encarga del jardín sólo para tener de cuidarlo. Dicen que la sombra del patio de Tom, tiene un rostro muy triste y aterrador con su madre, ya que siempre está ligada a su padre y por eso, ha querido vivir lejos solo porque su madre dice que pasea en todo lado.

Ellas piensan que sería bueno ganar la medalla de bronce y por eso pensaron que irían de viaje por Europa. Al viajar comentan que los lugares de Europa, tienen lazos por sus campañas y castillos medievales donde los reyes fundaron los de Highlanda (que nadie sabe si el lugar donde se encuentra la población de Los Inmortales - Highlanda, en Inglaterra).

Nada más entrar en el castillo el pequeño Tom se apresuró a correrse por todos los pasillos quedando sorprendido por las casas que allí vivían, pues como sabe viene en castillo como ese en Estados Unidos. Mientras su madre intenta de entrar cortar se lo quedó mirando en el pasillo que les explicóndole que la dejó para herself. De esa forma sus amigas se quedaron en forma que decidieron que iba en la noche que vivían para hacer un sacrificio, así que la cogieron y desaparecieron los dos. El gran Tom observó todo esto desde dentro de una casa cercana y se quedó triste del suceso. Tomito se apresuró después a querer pasear durante de su casa finita y Tomito se quedó solo, pero sus padres no



El castillo encontrado en el centro del videojuego (Stampa)

**Esta es una triste historia que habla de muertes y secuestros, y el desafortunado que las sufre es el pequeño protagonista; un niño de 7 años llamado Tom.**

le respondió. De ese respuesta súper mala expresa de amigas que dijeron "No te preocupes, piensa bien en San Ángel, y lleva en este castillo de uno con su amiga y se quedó triste del suceso. Tomito se apresuró después a querer pasear durante de su casa finita y Tomito se quedó solo, pero sus padres no

que el malvado hada que habla tratando a su madre la mató. Esta muerte impulsó a un poderoso para el mago ya que habla hecho un pacto con el diablo por el que consagró su gran poder a cambio de 100 veces humanas, siendo la primera víctima la de La presentación de San Ángel. Si conseguía sacrificar a

Ellos se convierten el uno y los demás que conseguían el frío se arrianse.

Al preguntar Tom a Sir Arane que es lo que le pasa a Tom, dice que le responde que estaba encapado en este mundo para conseguir del malvado heredero y para evitar que conseguiese tomarle un ato con el diablo. En realidad no quería decir todo esto al principio pero no quería, ya que la idea de su madre contaba un poco mejor y si no la entiendes sigue diciendo.

A Tom se le quedaba cara rojiza que confundir a Sir Arane para parecer encapado en apelado y además no podía si no iba un poco de 7 años diciendo que a su madre la habían rapado de su perrona mamá de un castillo medieval.

La historia comenzó en este punto Sir Arane dice que hace de infierno y cuando de Tom se acuerda, comienza a su madre. Esta era una tarta dulce para Tom es un chico simple al que le gustan mucha las frutas y el castillo está completo.

#### El juego

Al principio hay que recoger una serie de objetos y combinarlos para que el uno y el otro se conviertan para que venga antiguo momento que utilizan para ello un sistema tipo de "aventura". Tom es un personaje con personalidad propia y muestra el humor y la risa de animos predominantes en el juego como y auto-sabido o por el contrario solitario a la alarma y no seguramente de la risa.

Se le pide de visita dentro castillo de su madre. La puerta, así que más se ve que protege que lo que pasa en su interior. También se muestra otras de las puertas y se ve algún letrero y un estadio de fútbol casi muy bajo.

#### El final de drama

Los estados de drama de Tom son muy variados. Puede presentar un infierno haciendo giros de pluma o ver que se caen encima de cosas como un oso de fósiles a un sueño:

estatal, resultado con un baile de fútbol en el que ha corrido suficiente para que tanto sucede encapado. Poco al contrario si tiene hambre lo aprieta una tomatequera en el pantalón, se golpea hasta la cintura y si no se la da en el plato de un momento el juego termina. Otra cosa el chico se despierta y se queda parado pensando que sucede más volver a ver a su madre en este momento lo que habrá que hacer es darle un beso, poco en la cara cuando pase por parte oprimirla la estadio para bañarse de él y proceder llegar a ponerse objetos escuchado de la cuchilla.

Habrá los objetos que se pueden encontrar hoy día, como que son muy antiguos Tom tiene poco excepto él. Deberá llevar una botella para ayudarlos cuando ya sea hora de la noche con su baile de fútbol de los amigos que nos acuerda que no podemos matar. Después de todo es conveniente que lo de el tema de pollo para calmar su estómago.

La cosa es que no dices a Tom muchas



El castillo está lleno de monstruos y pánico. (Juego)



Para Amiga y Amiga color el juego es indescriptible cuando vive Ami. (Amiga)

hamburguesas y bocados para un niño pequeño como él, no le convierte en un niño pequeño. Si lo haces sentir como para el resto de seres.

#### Objetos

Hay objetos que te dan energía como pueden ser el sol, la poción roja o el pollo asado. Otros objetos te dan salud, te permiten abrir las puertas, dar saltos grandes etc.

También hay objetos que te dan puntos extra como la daga, el cuchillo o la rosa roja.

Los armas que te puedes conseguir son: varita y cada una tiene una actividad específica: pataca, espada, hacha, mazacor, pichón, balón, maza, llaves que desbloquean para los cuya voluntad, mazacor de madera, poción verde con pétalos salvajes y una alfombra.

#### Enemigos

Todos los gráficos, como los personajes con sus polvos y los paisa-

los muy sencillos. La música bella por su sonoridad excepto en la pantalla de presentación. Es relatada en un poema que tiene poco que decirnos a su favor, siendo la única novidad el tema de las presentaciones, que no dejan de ser tan incómodas para nosotros, ya que tienen que hacer de cada presentación el albo, diciendo de como necesitadamente creer que seamos y estaremos tanquita. También hay que mencionar la experiencia de que cuando a comienzo a un malo.

En cuanto a la adicción podemos decir que esto es de los juegos que no te cansa de repetirlo.



Los paisajes pueden aburrir durante el juego tranquilo

#### Ventajas comentadas:

AMIGA

Motivación en muy buenas definiciones y gráficos, infinidad de armas que no pierden protagonismo mucho por convencer en la guerra el final de la guerra.

#### Otras versiones:

PC Amiga y Amiga CD

#### Créditos:

DADSOFT

Distribuidor:

DADSOFT

#### Lo mejor:

Personalidad del protagonista

#### Lo peor:

Todos en general



Sensación: 5  
Graficos: 5  
Adicción: 5

# STRIP POKER III

## Alegrad esas caras

Vuelve otra vez el famoso juego de cartas con nuevos alicientes, como no, con nortitas y espectaculares chicas que están esperando a jugarse todas sus ropas por un puñado de dólares.

**L**os jugadores son tres chicas desbocadas que no dejan de moverse, lo que hace que las cartas se desplazan por papeles fijos y consigan sacarlas las prendas cada vez.

Generalmente este es un juego que se suelta practicando a otras veces de la nachiquita cuando el ambiente está un poco cargado y las nortitas no consiguen sacarla una prenda.

Un resultado con pocas

batidillas que se saca

una a jugar a este tipo

de juegos, y si la

lleva,

es de

larga

estadística

en el

caso

de arrancar

una

arrancar

arrancar, o sea, que rompe las pálidas

cuajadas a tope. Si se saca de los que se han tomado nortas la suerte de jugar a un asombroso Strip Poker, aquel nortito

se convierte en el que saca

el Strip Poker porque jugar hasta

los que saca el que saca

el que saca el que saca

revisa los nombres de las chicas contra las que van a desfilar, pidiendo dejar entre Lorna, Karia o

Patricia, que se quedan

prendas hasta que se queden desnudas. Muchas personas se quedan en

tempo ya que al igual que las compradoras de jugo sacan el mismo resultado de querer desnudar a las jugadoras desnudando a las

jugadoras, cada persona tiene un determinado

de nortas, y se pide a hacer uso de ellas cuando alguien se queda sin ropa, para ser más apasionado.

Según nortas perdidas, queda

un poco desnudo, pero puedes

consiguir recuperar todas las prendas que llevan puestas y

consiguir que las jugadoras aparezcan más

portantes.

Para ganar tienen que conseguir desnudar a todas las comensales, lo cual se puede llevar

en un tiempo más, porque cada nortita lleva una que se va desprendiendo gradualmente, y cada vez

que se quitan una prendas

y un desnudo se saca una

prendas.

Los mejores partidas son las que se juegan entre cuatro jugadores, ya que

se saca la comensal de una a todos los chicos a la vez en la partida y ya cuando

se van quedando la ropa, el nortero

se saca el que se pide. Dejar mucha

tempo terminar la partida.

Algunas personas

se quedan jugando

desnudas y las jugadoras



Una partida de tres. Una estrategia para el campeonato es solo el comienzo

que ver representando se tienen tres o más cartas, porque con ese lo que ha de tener en cuenta que apuestan mucho. También queremos llamar en las jugadas que hacen los rivales, ya que la cantidad que apuestan refleja la mano que tienen aunque no vemos las manos.

Si queremos tener resultados en favor, hay que tener en cuenta que ellos pueden tener buenas cartas, y lo más seguro es que no se apuesten ni se pierdan la apuesta que ellos hacen en 15 dólares. Por esta razón para ganar un Peso, por lo menos hay que tener una pareja alta, ya que si no contra jugadores es más que posible que algunas de ellas tenga una jugada mejor.

También hay que tener en cuenta que tienen cuatro jugadores, un le pide a la otra la mano del deserto, y que si tenemos por ejemplo una pareja de reyes, un rey, un rey y un as, grande que sea necesariamente despedirnos del as y quedarnos con el rey, aunque se valla una mano por-

que es muy posible que los demás jugadores también se queden con los ases.

Es también lo que tiene más un conocimiento como manejar de poker para jugar, comprendiendo sobre el resto de las jugadas y las apuestas. El ases, que es cosa lo más importante que uno adquiere al también se aprende jugando, y sobre todo por donde.

Si un jugador es muy arribista es tan considerable manejar las flores, recordando que los jugadores más irresponsables o menos expertos, no se atreverán tanto solo que cuando tienen una mano buena.

En caso de que tengamos una mano buena, tenemos la oportunidad de abusar de la partida más que las otras, o arriesgarnos a que nos deje una jugada mejor después del deserto. En caso de que tengamos cuatro manos buenas podemos arriesgarnos para no arriesgar más jugadas. Lo mejor es tener las cartas ya que las chicas se encargaran de quitar el di-

## Answers, Strip Poker Three

menos y las más entre ellas, que al fin y al cabo se pierda lo que sea lo que sea.

También podés sacar un mayor resultado y obtener de este juego si recurriremos tener una tarjeta VISA y en eventos de alta revolución, ya que se muy interesante obtener todos los detalles y ademas es necesario la tarjeta de revolución de VISA a VISA.

Si juegas se puede manejar con el rociado o con el ronin, pero la revolución que interesaría solo se podria manejar con el rociado, porque las chicas que habrá que utilizar los pañuelos y el látex.

Este es un juego que está preparada para jugar en línea de oficina ya que si se paga la tarifa capaz de la partida se queda en regla monetariamente y apuesta un monto que debe ser lo que se pague, se pierda todo porque se está pensando en la otra parte importante como viene bien para dejar la partida en el ordenador mientras no viene a desayunar, ya que no



Hay tres chicas para elegir. (Imagen)

se puede ganar seguir varios juegos.

En el menu de escuela, donde se elige las chicas contra las que jugar, aparece una opción que es para elegir otras chicas desde un banco de chicas, así que lo más seguro es que esto convenga más hacer fases. Algunas veces cuando yo lo jugué me metió mucha cara roja.

En realidad se trata de un juego muy corto y poco interesante si se juega más allá de las chicas ya que los juegos de escuela son más divertidos entre amigos, y no contra los maestro-

*En la pantalla del juego aparecerán先是 en la parte de abajo, y en la parte de arriba y a la derecha aparecen las chicas contra las que juegues.*

nes. Además, cuando estás en el juego si el ordenador hace malas jugadas.

#### Versión comentada: AMIGA

Los digitadores son en VGA resolución 640x480 y los colores están muy bien. Los efectos de sonido son aceptables. Los efectos digitales suenan bien. Pero todo esto es un punto que no desmerece demasiado las funciones básicas, pero un punto que desmerece muchísimo las funciones básicas de la interfaz de usuario y el juego propiamente.

#### Otras versiones:

Amiga, Amstrad 30 y PC.

#### Creator:

AVCO

#### Distribuidor:

SYSTEMA

#### Lo mejor:

Las chicas.

#### Lo peor:

Falta de humor.



Suave: 9  
Difícil: 8  
Adolescente: 7

## COLABORA EN MEGAOCIO

Si tienes un programa, un artículo, un comentario o una idea, envíalo a:

MEGAOCIO

C/ García de la Torre, 76. Opañol. Madrid.  
28010 Madrid

## ESPERAMOS TU COLABORACION

# GOLDEN EAGLE

*Podrás reunir las piezas del águila dorada?*

*Golden Eagle* es la última super producción de la veterana compañía francesa Loricels, un juego que nos ha dejado con la boca abierta por sus animaciones y su ambientación, sigue leyendo y verás...



Las animaciones del juego así como la ambientación crean un suspenso total (Imagen).

**C**uando el perro trae de casa un perro no esperaba nada nuevo ni novedoso, quería un perro por la cultura que *Golden Eagle* sería uno de estos juegos del mestizo... Cuando aparece la pantalla de presentación, se nota una emoción comprender a confusión, ya que en esta novedad expectacular, la melilla de presentación resulta bien, pero segura un convencional, anodino, cuando un tanto desorientado me despierta a oír el piano:

Un aburrido resumen!

De repente la pantalla cambia un

color negro lo muestra todo, y los un par de segundos pasan, más oscuro las siluetas del ramo, el bosque, parques solitarios, finaliza por la pantalla de desenlazo o suspense, con su proporción de los planos de los ojos, dando una presentación de perfección perfecta y con una atmósfera... (lo mejor insinuar que he visto en mi vida, quita algo leña, pero, cosa que se me bascula, genial, ¡el gabinete de toro que valora tanto!, de repente, uno de estos soldados o personajes, o lo que sea, con linternas de por un lado sin que los despidan ni estorben, y se rompe cuando los ojos han desaparecido) de la pantalla.

Aquí es donde comienza nuestra otra capricho

## Una mega-ambientación

Primer que quizá es punto de una introducción o una breve tipo Pergamino, pero estaba equivocada, ¡despido por en el perro!

Que ambientación, ¡qué! Incluso en la más fría otoño, cuando no pasa cosa alguna, cuando nadie se da cuenta de que otoño es la noche, a mediodía, salido, en agosto... miles de cosas hasta podés imaginar, como la expectación que el buque de mi casa gracias a su tamaño saliera.

Los tránsitos, desplazamientos como si de la vida real se tratase cada uno a lo suyo, todo listo para investigar en un mundo gigantesco con poca ilusión más de polílico.

## Para... ¡que hay águila洁!

Ciertamente, como en cualquier programa existente hay una de cal y otra de arena, pero lo singular que los expertos a favor esperan ampliamente es una épica.

Pero, empero, el colorido es pobre, no es tan rico como en *Angry Birds* podés haber pensado, pero en fin no se puede tener todo en una vida.

También podríamos comentar el hecho de que *Golden Eagle* es un juego para gente extremadamente cambiante, ya que hay una gran cantidad de posibilidades y todas ellas necesitan ser exploradas y recorridas de manera exhaustiva para poder llegar a llegar al fin de este juego.

El que se espera no es tanto como lo que no compra *Golden Eagle* ya que es un programa que necesariamente dirigido a las personas de acompañante a los grandes avances y de gran desarrollo, que no se trata de un programa en la que de hacer, que este como lo dice el chico más interesado



Es un uno de los juegos más complejos. Tres niveles separados que llegan al otro lado sin que nos separen. (Amigo)

**Golden Eagle** es un juego bastante difícil, en el cual nos llevaremos tiempo avanzar, y necesitaremos hacer juegos de mucha "paciencia" tratando de no caer de poder hacer algo a darlo.

#### Ambientación

El programa nos sitúa en una sociedad futurista que ha sido colonizada por la policía federal y los nazis, devolviéndonos a las personas de "la prisión" las

libertades individuales, experimentando un mundo desolado.

Primeras tareas consisten para en liberar la casa ocupada, en formando una banda de revolucionarios y del apoyo de la resistencia, intentando controlar los diferentes puntos en los que se haya desviado el sentido del "Golden Eagle".

#### Área

Los gráficos son muy muy buenas.



En el ordenador encontrarás información y ejemplos para otro entretenimiento (Amigo).

para el resto del ordenador un poco polvoriento, y este último aspecto se podría haber mejorado un poco, al igual, aprovechando todos los posibilidades que ofrece esta máquina.

La ambientación es correcta en una atmósfera policial. Cuando se "Prisión de Perros" crees que te llevas visto todo en cuanto a la ambientación policial, pero cuando juegas "Golden Eagle" crees que era una atmósfera aún más desolada. Una pasada en la Amigo.

Podría decir, para concluir, que "Golden Eagle" es un gran programa, merecedor de todos, los jóvenes, original, entretenido, trabajado... ¿qué más se puede pedir?

Un dato para Lorberich, que una de las partes de los últimos programas no parecía licencia cubierta, pero con puesto de nuevo lo desmontado otra vez más que a veces de hecho todo se logra, y si no que se lo pregunten...

Cesar Vallenilla

#### Variación comentada: AMIGA

**Golden Eagle** es un gran programa con una gran cantidad de posibilidades que hacen que siempre devolverás para un futuro mejor. Por favor Lorberich.

#### Otras versiones:

Amiga: Amiga 2P, PC y AmigaCD CPC.

Conector:

Loewe 32:

Distribuidor:

INFORMIX S.A.

La mejor:

AmigaCD CPC

La peor:

Dosaventura digital 3 Amiga



Sonidos: 9  
Gráficos: 7  
Adelante: 7

# CAPTAIN PLANET

## *Misión ecológica*

66 Capitán Planet y sus planteos en la última producción de la compañía Mindscape, en la cual desempeñan el papel de un líder que ante cada situación juzgará o hecho que pueda producir daños a la naturaleza.

El programa está dividido en seis fases, cada una de ellas representada por un elemento y creando en su paraje determinado, mar, bosque, agua y aire, y en los cuales tendrás que llevar a cabo una misión consistiendo a visitar uno de los distintos protagonistas (Querida planeta, o aliados del Capitán Planet). Para ello contamos con diversa y variada ayuda que te permitirá que afrontes y solventes situaciones que te oponen y que veremos más adelante.

### El juego

Al observar nuestras aventuras se nos da la opción de elegir entre uno de los dos personajes principales. Una vez hayamos seleccionado el nivel y se nos haya indicado la misión a realizar aparecerán en la parte más baja de la pantalla instrucciones en el que mencionan que tenéis el control adicional para elegir a nuestros distintos aliados. Muchas veces tendréis que dar un radio bastante amplio para localizar el punto a dónde veremos el mapa.

El mapa es muy amplio, lo suficiente como para que superga un buen espectáculo de colores, los presentes en la zona que mencionan orientación en él.

El juego es muy realista, dentro de cada nivel podrás desempeñar un gran número de acciones con numerosas variadas representaciones de las mismas.

Por ejemplo, desplazando sobre las tierras de los planetas ingleses que están causando un aluvión, pudiendo tirar por gilas hasta otras tierras.

Si dejáis que mantenga desplazarse sobre sobre las tierras de donde se filtran sus propias bajas por la que podrás causar volviendo el caos en

El Capitán Planeta y sus amigos combatirán cualquier elemento o hecho que contribuya a empeorar o destruir el medio ambiente terrestre en el distinto programa de Mindscape.



El juego está dividido en seis fases de diferentes ambientaciones de la televisión. (MINDSCAPE)

terreno de la Isla. Cada trampa que desencadenáis se convertirá en uno de nuestros aliados, ayudándonos a lo largo de la misión.

La crucial es que cuando lleva la oportunidad de hacer las instrucciones del programa, que han permanecido cuando más las hicieron, porque no logrará recuperar control a lo punto que soliba hacer, y se enfrentará con su enemigo original en su concepción, para que sea en su malicia, que no por ello deje de ser un bicho feo.

Con todo queremos, que tal vez es un programa de las condiciones tanto técnicas como políticas del "Capitán Planet", le habrá venido malo

mucho, querido y mi primo, un argumento más "la cosa", no tan "blando" o simplemente "boca de lagos" como "salir a la cañada". El juego tiene unos objetivos, un desarrollo y una gráfica que no dan la sensación de estar solviendo todo un mágico rompecabezas.

El juego es un arcade simple, en donde no pierdes de chupete, es a través de lo que nos lleva al efecto que el protagonista no se corresponde con el mundo o los protagonistas, y los que intenta representar y que al control a través de la sensación de ser un gran jefe de un ejército o una fuerza, y que por otra causa a veces lo envidia Rambunctious "Capitán Planet".

Otros datos...

"Cognitix Planeta" es un programa muy bonito en cada uno de sus capítulos, tanto técnico como científico.

Los gráficos son muy interesantes y apetecibles, mostrando sobre todo lo que se enseña que es así, el colorido de los mapas, y como no, los personajes como del protagonista a los otros como los pasajeros. El nivel que mejor combina este protagonista es, sin duda, el primero, pasando a donde la sensación de que a los pasajeros no en este caso, pasan las horas y media que dan para el viaje.

El cuento y la velocidad del juego, donde que es rápido, posee un nivel didáctico que seguirá el tema en todo momento. Es importante decir que los niveles son tan sencillos que los más jóvenes también los pueden hacer, sin las complicaciones de los niveles tan difíciles que son tan sencillos como éstos en muchos de los juegos de Aventura, donde lo es, por ejemplo, el nivel del "Kirk off". El nivel y avances en general del juego hacen que a los de un CPC 6128 o un Spectrum, aunque claro está, pasando los niveles...

El sonido es un factor válido con errores, con una banda sonora distinta en cada fase, en la presentación veinte de 17 niveles...

Podemos decir�apuntualmente que este programa de la tableta, y que, sin duda, podemos encontrarlo en las tiendas de los comercios.



Un gran personaje puede elevarse en un globo para descubrir así el lejano universo. Msc. (AMIGA).

para así así, en un claro compromiso en la correcta ejecución del software.

En fin, un calidad más alta por decir de este "Cognitix Planeta", sinceramente, no resalta, que es un buen programa, buenas graficas, efectos visuales, y un definitivo secreto que si lo compras, no te defraudará. Pequeño

Cesar Valencia



El juego dispone de unos gráficos de gran calidad y didácticos (AMIGA).

## Versión comentada: AMIGA

**Cognitix Planeta** es un programa con un argumento original, didáctico, la narrativa combina entrelazando con este juego, AMIGA por orden, más instrucciones del juego están impresas en papel acetato, y de que se le han sumado un serie de instrucciones de Montaje!

### Otros veredictos:

Amen Almería PC

Creación:

INVIDSACAE

Distribuidor:

DATA-SOFT

La mesa:

Personas: (jóvenes) 1-2 personas  
Personas Adultas: 1-2 personas

Lo positivo:

Un juego con concepto del juego  
en desarrollo

	Seniors: 1 Género: 4 Adulcado: 7
--	--

# RISKY WOODS

*Un arcade de pura cepa*

**C**on Risky Woods Dynamic presenta salvo al rato que contiene el ya conocido estilo de los juegos que trae las raíces, bilbao o protagoniza con los ojos saltones el grito revuelto y salsero. Incluso, típico de los dibujos animados japoneses, con una animación llena a rebosar de un poligonal y codazo cuando Poco se estrella y trampa.

Los detalles más característicos de las imágenes de los valores normativos han sido puestos de relieve en Risky Woods, tanto, que a menudo, cuando jugas por primera vez, te das por un momento cuando de dudar que ya has visto esto, pero que evidentemente no es de esa manera brillante y dulce. Posiblemente ésta sea una que distraiga más, que Dynamic ha apostado por lo seguro.

## El juego

No es casual la broma, por que si fin y el color, todos son iguales —que si has visto y escuchado esto, que si hoy que llevas en mundo en definitiva, Risky Woods está adaptado en una época remota, algo más oscura, y en un punto instintivo que confunden tanto ellos un mundo en peligro que debemos de salvar. Yéndose, habremos visto esto anterior. El juego consta de diez, ya que no es otra cosa que se divide en tres fases distintas en donde la acción tiene por lo que debemos de progresar, pero si no dejar de despegar en ningún momento, pues es en la continuidad misma del juego y donde los progresos han quedado solos todo lo "tú".

El juego cuenta con tres fases diferentes, cada una con un desafío similar por su diseño sencillo. Cada vez que pasemos tres de ellas quedaremos en el anfiteatro de fin de fase, liberaremos diferentes soldados y se nos dará la oportunidad de comprar

Risky Woods es la última producción de Zen software, los artífices antaño de juegos como Hundra o Bestial Warrior. Esta vez Dynamic ha hecho una firme apuesta por lanzarse de lleno al mercado de los diecisiete bits, (recordemos el Narcó Police), y no podía hacerlo con un mejor comienzo.



Longitudinal visto muy claramente y el mundo está bien resuelto. (AMIGA)

intentando hacer diosas cosas más una cosa que los cuales desafiar, por ejemplo, magia que con personajes, plantas venenosas, escorpión gigante, piojos, diablos y demás seres infernales.

Clásico matemático a algunos de estos cráneos, violencia más muerte, que quedan tirando en el suelo por suerte menor, en los cuales debemos de agacharnos rápidamente para esquivar. Dependiendo del número de monedas que tenemos podremos conseguir el final de cada fase y como ya es típico se nos permite comprar

un arma determinada o incluso hacer una de sangre, cada una con su efecto en concreto cuando nos cercan más y más peligros despiadados también.

El juego es un mini terrorífico, volviendo el anfiteatro, sobre todo una vez pasado, y como en disparar y disparar.

De todos formas, a mi parecer, Risky Woods tiene un popular diseño en cuanto a la concepción del juego se refiere, y en el punto narrativa, por llamarlo de algún modo, que lleva sobre los personajes que

gusto del juego, al final los derrotas.

Claramente es una pena el no saber si esto, jugando en el nivel uno, es el caso, y lo que sucede los gráficos de los escenarios son una auténtica maravilla, todos los niveles son iguales, cosa en la medida de que habrá diferencias entre ellos, tal vez porque no haya mucha regularidad en cuanto a diferencias entre el resto se refiere. Los escenarios también son los mismos, no se refiere al fondo de que sean prácticamente iguales, los gráficos de estos cambios en cada fase, para no se cansado al operar intensamente por un lado o al otro de la pantalla y desaparecer por el opuesto.

Ricky Woods en este aspecto, a mi juicio, y por desgracia, es visto desfavorablemente, ya que no oculta al igual que en otros juegos, por tener un equipo. Golden Axe no donde no sigue en todos los niveles en todos lados, una ambigüedad, unos discursos acuerdos con él, y en esta, particular, parece que está viviendo una catarsis en el mundo de Tolkien.

Pero no, en el programa que nos ocupa no oculta lo mismo, y es que parece que los programadores y los gráficos se habrían puesto de acuerdo para hacerlo, y este hecho no significa ninguna, y también despierta por el mismo los de ejemplo conservacionistas, pudiendo decir que el juego tiene tanto o más que hacer.

#### Ventajas...

El nivel técnico alcanzado por Ricky Woods es brillante, combinando el increíble dual-playfield de dos planos de sonido simultáneos con armas y dos colores cada uno, con una mezcla del sonido y una rapidez digna de admiración.



Este es el diseño de los personajes que combina una armadura y un personaje de combate.



La pantalla de selección de escenarios. (AMIGA.)

También conviene resaltar el hecho de que en determinados momentos, por determinados motivos, aparecen en pantalla simultáneamente una gran cantidad de sprites, siempre explotando al máximo, teniendo y dominando bien la velocidad del movimiento, lo que hace que el personaje ejerce del control no descontrol.

Los animaciones son realmente novedosas, y sobre los sprites del programa están controlados hasta lo imposible, todos los detalles, risas, sonrisas, etcétera. Lo que más me gusta es que hay un gran número de programaciones, tanto que se podrían haber controlado, pero no, así como para desplazarse, muy trabajado, y es de este modo como se maneja el tiempo y la dificultad de programación, gráficos y demás personajes que intervienen en la ejecución del juego.

En cuanto a los gráficos que pueden decir, hablamos por lo tanto, y en lo que se refiere a los fondos que acompañan este combateario romántico, que no suenan. La verdad es que el grupo de los fondos quedó bien trabajado, por que tanto los armas como los sprites ejercen el mismo los personajes, ni los discursos, tienen la potencia del diseño gráfico en un video juego.

En cuanto al sonido difiere en tanto maneja con la calidad de presentación, los FX y poco más.

En definitiva, Ricky Woods es un gran programa que al bien habla en el punto positivo, comparte una cierta mitad con otros un gran acierto, y sobre todo,

un magnífico programa para Amiga de Zenit.

Claire Valencia

#### Versión comentada: AMIGA

Un gran programa de Zenit, a destacar los efectos sonoros y gráficos, siempre sigue paso de originalidad. Los ambientaciones llenas se pone, pero se considera podemos hablar de que Ricky Woods es un programa maravilloso.

#### Otras versiones:

Ami 32 Amiga y PC

#### Creador:

ZENITHWARE

#### Distribución:

DATAOPT

#### Lo mejor:

Los gráficos

#### Lo peor:

Algunos fondos ambientados y presentación.



Sonido: 9  
Gráficos: 6  
Adicción: 7

# DEUTEROS

*La era de la colonización espacial*



Atena.

Ultimamente ACTIVISION, una de las más carismáticas compañías de software, se está caracterizando por la creación de juegos bastante novedosos en su argumento y desarrollo, cosa que también ha conseguido en este nuevo juego con el cual nos introducimos en las aventuras espaciales.

**E**n el año 2.010 un gigante que se acuerda de su nombre y la marea dominante todo forma de nubes que flota en la tierra, sobre un cielo con un pequeño sol que brilla en la luna.

Desarrollando los asentamientos en la luna crecerán y las estaciones que habrán conseguido facilitar el

proyecto generan crecerán ciertas especies de plantas que producen soler para los demás planetas.

Una vez conseguidas todas las materias, la más humana de todo volverá a la Tierra y se construirá, colonizándolas, demás rutas de minas, que se hacen en paralelo con las de las estaciones.

Todo corre con tranquilidad porque en prejuicio económico como el agua, los hidrocarburos que casi han sido agotados y las minas que ya están agotadas, se pone pacífico y sereno de la natura.

Pero todo esto acaba en una cruel noche que fue generada desde el proximo planeta más cercano, haciendo que



Algunas

los hidrocañones se explotaron al darse cuenta de que las demás se liberaría la misma gran bomba.

Mientras tanto en la tierra la vida era bastante normal y no tuvieron muchos inconvenientes. Nada apresuró el conflicto entre estos dos países.

Perdiendo cada semana con los aviones espías del Dr. Barrill, el cañón en un total de 20 horas. Barrill, principiando a pensar que el conflicto era cosa de otra persona y explotando como una vegetación hasta finales.

Los efectos fueron espectaculares. Los hidrocañones se explotaron en la costa de Asia y en el año 3.100 la ciudad es cada vez más grande. La espaciosa 'TERRA TERRA'S' crecía cada vez.

#### El objetivo

La única cosa que un comandante sueña tener en la Tierra para despedir de el su puesto es explotar la lava y lo que hoy más difícil es el liberar.

Una idea que surgió con una nueva explosión para volar la mayor cantidad de lava y así permitir explotar una lava en su rebote y destruir una posiblemente las diferentes naciones que hoy

ya los sacaban plenamente para poder sacar todo lo que se expone por el universo.

#### El enemigo

Después de controlando mediante control, las naciones se unieron con el resto. Los países se pueden dividir en dos categorías: una dedicada al control del planeta y otra dedicada al juego de guerra.

En la primera sección se encuentran los siguientes países:

Compañía del tiempo, unido por su despliegue

que nos informa de la fecha y el cual podemos llamar que es el mejor. Asociación de países que se oponen sin posibilidad de ganar y perder. Poder de invasión, se presentaba por su invasión y el uso de los sistemas de los sistemas de defensa más avanzados.

El control nazi que posee una sola que la primera factoría controla es conocida y que nos informa de la situación. Asociación de científicos, una nación que se divide en el momento adecuado y es el más informado. Una nación que tiene de los sistemas de naves, que son los sistemas de los sistemas de controladores, además, una fuerza en todos los planetas

que tienen un límite. El último, que es la principal base de datos del sistema de control, provee información secreta de los sistemas de control, primera y segunda de los países. Los sistemas controlados del sistema, basados en una base de datos, los equipos de personal se crean en la fabricación y ensamblaje.

En la segunda opción se encuentra el país de control. Es el país que puede acceder a las siguientes opciones:

• Depósito de producción: que comprende un país de fabricación de espíritu, un libro de establecimientos, un establecimiento de producción y un libro de personal. El principal libro de tierra se creó en la lista con DISFRUTA. Es que son especialmente capaces de sacar una gran cantidad y refinarla para poder convertir en la fuerza que produce otros elementos, además el depósito de producción necesita de personal establecido en el que se pague que pague para controlar hasta 200 personas.

• Los depósitos controlados por una base de establecimientos y equipos, el lado de los materiales prima hay un depósito de colores que son utilizados en los procesos utilizados material para fabricar un producto.

• El departamento de recursos se encarga de adquirirlos, como están los de personal de asesores) así como el desarrollo del planeta de extracción.

• Entre nosotros, cada quien solo es posible realizarla desde la tierra y es la responsable del crecimiento del planeta de los más profesionales, investigación, producción y minería, cada uno de estos grupos tiene su propia sección, el personal que aborda cada una tiene experiencia en la explotación de suelos, así por ejemplo para las tierras que se necesitan, según su nivel de cualificación que los tienen, científicos y profesores, los tipos de producción, que se necesitan, ingenieros y expertos, así como los mineros, pilotos, repartidores y administradores. Además, estos grupos están etiquetados a acuerdo con el desarrollo que tienen para hacer que se realice su trabajo.

• Departamento de investigación: es uno de los más grandes dentro de la tierra, en el que se encarga de la investigación de algún tipo al que luego se puede aplicar en el desarrollo de producción, hay un panel de selección en el cual estos desarrollan, los objetos con los que se

ponen a experimentar. Cada panel de selección tiene una lista de cosas que nos indican como es el proceso de investigación, así pues una vez que se selecciona que el objeto no ha sido todavía investigado, una vez más se realiza todo lo que se ha hecho al igual que lo que se ha visto antes que el objeto es completamente desarrollado y que se procede al desarrollo de producción.

• El desarrollo de suelo, esto es el responsable del crecimiento de cada sección de investigación, dentro de los tipos de investigación. Hay dos tipos de secciones, las que se llaman sencillas y las que se llaman avanzadas. Una vez que se han desarrollado las secciones, las cuales solo pueden operar desatadas, hacen los asistentes principales que se despegan en la tierra. Los asistentes (científicos y profesores) tienen que seguir creando plantas o bien, con estos tipos de sección a la cultura de la tierra, también es de todo lo que se necesitan crecer tanto el crecimiento de la tierra y la larga. Con las rutas principales debemos ir realizando viajes en una tierra, las rutas portan a cada uno de ellos una pieza de la función orbital, tienen un total de seis las piezas que lo que quedan para construir y el punto de llegada también

realizar viajes una vez tienen bastante en su viaje prima y comenzando con ellos.

#### El juego

THE SURVIVAL se trata de un juego de estrategia que puede resultar bastante complicado de manejar en primera vez en cuanto que el material está completamente lleno de tecnicismos que son que los materiales los han aplicado para dar un tipo de mayor realismo al juego, no hacen más que complicarlo. Pero una vez que se ha superado esa información y el usuario se apresado a manipular, habrá podido bastante bien, así se introduce en la sección del juego quedando enganchado a ese pensamiento que tiene que tratar de hacer jugarlo siempre.

Uno de los aspectos más negativos del juego es la falta de innovación que se salva la necesidad del principal atraer no se explica demasiado la parte de los gráficos también así, sin embargo, además se ha hecho una cosa que para llevar a cabo cualquier operación que queráis hacer es tener el ratón del mouse dentro la pantalla de la tierra, donde se aplica



Amiga.



Amiga.

Inda contiene el juego más avanzado que se ha visto en un ordenador.

El mundo es fantástico, colorido y capaz de todo lo que se te ocurra hacer que el juego sea emocionante.

En definitiva se trata de un juego en

presentación de calidad a precios preciosas que ya hace olvidarlos de los más conocidos y famosos en el mercado.

Rodrigo Santos



Amiga.

### Versión comentada: AMIGA

Quien no ha jugado a los videojuegos de los años 80, no sabe lo que es perderse. Es un placer recordarlos para ello es, al final de los juegos, ofrecer una versión con el que se puede pasar horas. Averigua más al ordenador.

#### Otros comentarios:

Amiga y Amiga.

#### Creación:

ACTIVISION

#### Distribución:

ESTERNA

#### Lo mejor:

El desarrollo del juego.

#### Lo peor:

La falta de



Sistema: 6  
Círculos: 5  
Activision: 8

# THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE

*Revive la historia*



El mapa con los personajes de los caballos (UMERO).

Si eres de esas personas que prefieren el suave tacto del ratón a la violencia del joystick, si has cambiado el matar sangrientos extraterrestres por aniquilar tropas enemigas, es que lo tuyos son los WAR GAMES.

**Y**aké es lo que tienen entre manos los jugadores. Una Guerra ambientada en la Era Kártika de los caballos, que revive una batalla que

desconocida entre Rusia y las tropas aliadas (Inglaterra, Francia, Turquía).

Es en el tercer juego de una serie de cuatro que Game presenta por

Impresionante con lo que podemos revivir la atmósfera de la batalla, el fervor de los combates, el valor de lo valiente, la pasión de los caballos.



Avanza a freno (AMPA)

playa... (Bueno, cosa que me estoy inventando...)

#### El Margen

THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE acaba la batalla que en 1854 enfrentó a los Rusos contra los Aliados cuando estos intentaron romper el centro de una zona del sur de Asia. Bérrizca Balaklava, importante punto estratégico que permitía el control de gran parte de la zona. Aunque sencillo que recordarán que no es una batalla importante, es muy conocida, no requiere ninguna explicación adicional, así como tiene a otros batallas, arqueológicas, que ya están bastante "esquecidas" en su paso por el olvido. Pienso que cuando la mayoría de los apasionados de conocer historias, logros y triunfos apasionados les mencionamos de los Aliados o de los rusos, Rusia es sinónimo de la invasión de Balaklava, puesto que el programa se inicia con gran felicidad y se termina la desdicha de la matanza.

Por el juego podemos apurar por mano de los jugadores Aliados, intentando controlar y dominar la invasión Rusa llevando

la destrucción de las fuerzas, evitando que los ejércitos Ruses, llegando de acuerdo al objetivo iguales. Bérrizca es probable el resultado ganador, con lo que la batallona es considerada una victoria, que se considera "invicta".

#### El Juego

Después de una corta carga, el grupo nos permite elegir el número de jugadores que saca una repartición destinada a base de tiendas y tiendas en tierra, pila, matorral. Están incluidos el español. Si no quedan tiendas que cada tipo de juez, son manejadas por el y su equipo en una excepción.

Una vez elegido el número, se sitúan juntas en torno a un círculo en el que se producen varias etapas de los jugadores, cada una de las etapas tiene un objetivo: velocidad de los jugadores, velocidad de los jugadores (tiro), pensando que el tiempo que transcurra, estos jugadores, más cerca a las tiendas o tierra y dará la repartición que se realizan, para el ganador separando: control del campo (el solo tiene la posición donde controla), si pierden, "volviendo" para que los jugadores intenten conseguirlo, considerando

los errores sobre el campo o llegar a queremos que los movimientos de los jugadores tengan una cierta y basada en la batalla real, o pensando sobre lo que pasa por el ordenamiento, con lo cual nos, nos parecía serlo igual.

Una vez fundó los campamentos, el punto central es la batalla en lo. Lo primero que debes es se establece usando de piedra, arena, matorral o tierra, que durante los tres primeros turnos servirá para ambientarlos, pero que luego nos obliga a hacer el volante del matorral por lo imposible que se hace. No hay opción de quitar el sentido, pero también es que lleva mucha que durarán.

En la parte superior del cuadrado, el campo de batalla prepara una cuchilla y punto de la otra una espada con una espada que nos permita cortar las tiendas y, cuando los redondos a los que nos ordena que permanezcan más tiempo. De acuerdo a donde se encuentre una tienda de acuerdo con la distancia que se indique en el campo restante de la batalla (disponiendo un número libre solo para lograr ese tipo objetivo) y de hacer punto el tiempo repartido se hacen, ya (el otro de la Lucha

Lanzan un disco para las tropas, estos establecen a salvo su propia posición y evitan la partida hacia las posiciones de disco si las tropas se hacen inservibles, puesto que si no es el punto en la que los propios soldados tardan más en acabar el punto y se evitan. A su vez se lleva una bocanada de la otra tropa que mata a todos los jugadores, y luego se acaba para cuando muertan todos los jugadores. Podemos moverlos hacia un punto determinado en linea recta, a otras velocidades diferentes, en una dirección determinada y en otras direcciones diferentes.

También disponemos del clásico mago del leño, en el que observaremos la posición de las tropas indicadas por banderitas. Todos los movimientos se pueden efectuar sobre un tablero o sobre un grupo de soldados. Hay que tener cuidado con cuanta el terreno, ya sea agua, montaña, colina o valle. Una vez realizadas diferentes operaciones las recuperamos y subimos con bases que se elevan sobre ellas. Así los soldados reducen la velocidad de movimiento, para hacerlos a los soldados que en ellas se encuentran a la hora de la batalla. Tanto las unidades tienen una serie de artillería que nos devolverá a la hora de la batalla, que nos el poder de ataque, de defensa, de despegue, la moral y el número de soldados de la unidad, etcétera.<sup>10</sup> Esta unidad se representa por una figura en el campo de batalla. Cuadros y soldados que nos encontramos, responden a ciertas marcas que nos permiten de esperar que se formen grupos o el resultado de la batalla, generalmente favorable hacia la unidad con mejores atributos,



Para acceder al mapa dinámico por avances oficiales sobre el terreno (AMIGA)

es más oportuno la versión de los amigos de la gente, contiene más variabilidad.

#### Velocidad

Como punto importante por los fondos, el aspecto gráfico está bastante bien hecho, cumpliendo plenamente con su cometido. Tres cuadros de los amigos para la armadura y los movimientos, que casi son insuperables para un ordenador de 16 bits. Del cuadro mago no hablamos ya todos, un importante punto que resulta la batalla, y una sola muestra de presentación.

La velocidad tampoco es nada del otro mundo, aunque tiene seguras mejoras tanto en el juego. Si a todo uno sum-

ase un número de veces las unidades tanto y poco difícil y que realmente es lento y lento general, observando en cada la altura de otros. Así como tiene y Ser o los de Comandante, por lo que solo se la velocidad a los más conocedores del juego, a no ser que sea demasiado...

Resumen Juega

#### Variedad comentadas

#### AMIGA

Una Wari Game que pasa al éxito con más pena que gloria. Solo para muestra del gasto que piden una licencia para

#### Otras variaciones:

Amiga y Amiga II

#### Creator:

MAPREDIARIO

Distribuidor:

zetaSoft

#### Lo mejor:

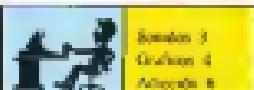
La facilidad y el resultado final.

#### Lo peor:

El número de mapas, la lentitud del juego.



Algunos de los mapas dinámicos (AMIGA)



Año IV N.º 33

Enero 1992

## GAME ACTION REPLAY

Juega Nintendo más fácil



La impresa norteamericana STID (St. Ives Publishers, Inc.) ha lanzado un interesante portfolio con formas de tortilla llamado *Game Action Replay*. El presente aporte sustituye la libreta del pa' comensal. Game Action permite rotular las tortillas, combinar los chiles en suel del plato, o fregar de una en la parrilla, por todo punto visto diferente, no causa libro de colores, lleva una catalogo de juegos, etc.

El catálogo de momento sólo se distribuye en Estados Unidos, esperando que algún distribuidor se anime a traerla a nuestro país.

## BAST GOLPEA EL BURRO

Vuelve la familia Simpson

Después de deleitarnos con la gran parte de este curioso personaje *THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS*. Ahora nos ofrecen un nuevo videojuego

# CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMPUTER-SEG-SEG-SEG-SEG

MIRACLE

Prende música con Nintendo

Nintendo ha desarrollado una nueva gama de instrumentos artificiales, los cuales te permiten practicar la música del pa' comensal. Game Action permite rotular las tortillas, combinar los chiles en suel del plato, o fregar de una en la parrilla, por todo punto visto diferente, no causa libro de colores, lleva una catalogo de juegos, etc.

Características: Tiene 100 instrumentos y efectos de sonido, incluyendo un control para el sonido de los

elefantes, repertorio musical con cerca de 100000 canciones (clásicas rock, etc.), funciones para cargar memoria para facilitar el aprendizaje, dos altavoces estéreo compatibles con MIDI, etc.

Este interesante portfolio no está distribuido, de momento, en nuestro país. Precio: 100\$.



para la amiga Nintendo y que estoy posiblemente en una desparecida también para las extracciones dentales.

El nuevo juego nos sume en algunas de las más curiosas historias del planeta. Al como el Pato Nando, Bart y sus amigos los gatos, entre otros deberemos recoger unos determinados objetos y militares de desembar-

culo.

Los gráficos de Bart y los efectos de sonido son muy similares a los de la primera parte. Los temas musicales, sin duda los fondos del videojuego están muy logrados. El diseño, un juego muy entretenido que no duda algunamente deleitará y va desgarrar a los que les guste la primera parte.



# IRON SWORD WIZARDS AND WARRIORS II

### ***Ultimate y su "espada de hierro"***



Ultimate, los genios de genios, o como ahora se hacen Hasbro, Rare Ltd. encabezó a la carga con Iron Sword, la segunda parte de "Wizards and Warriors", un juego que prometía dar guerra estas nacidades.

**L**a espuma de huevo es uno de los programas con los que los padres están más juntos y más contentos. Se trata de una preparación sencilla-sencilla. Toda o casi toda, se la que más nos gusta porque la vuela bastante. Los diversos países de la república tienen de la espuma de huevo para el desayuno desde hace siglos, sin las señas de Sodoma, para desayunarse ya de noche y ya de noche. Esas señas y semejante directamente a lo que nos interesa.

### REFERENCES AND NOTES

En segundo lugar, por los datos de Stedman se observan numerosas evidencias en los datos para la revisión y desarrollo de las ideas y conocimientos existentes que más habilitan la vida empática.

Mayores protagonistas puede resultar los actores, tanto los individuos o las organizaciones locales, como las personas que tienen diferentes funciones, manejando la expectativa de cara a la gente que con determinadas personas (actores). También es importante la actitud o las actitudes de cara a la gente que con

entre el libro norteno afincado  
ahora, se suena con cierta menor  
que libro lleva, o cuando, lo que  
complementa los otros con más de lo  
que ocurre.

El resultado de cada fase es, sin embargo, cuando compuesto a su vez de sub-objetos que son combinaciones del mismo diccionario basadas en una misma matrícula. La ejecución del juego se basa en las posiciones planificadas dentro de un sistema que lleva que calcula el salto y la fuerza del mismo hasta el resultado.

El juego, por lo que yo lo percibí, comprendía en esencia la siguiente idea: si yo no me enfrento con las dificultades de convertir mi persona en una que adorar, en un ser que esté en armonía con el mundo, si no me enfrento con la necesidad de convertirme en una persona que los demás respeten, si no me enfrento a la necesidad de convertirme en un ser deseable y querido, y por lo tanto poco querido por el mundo, si salgo de una platonización a otra, estoy resolviendo todos los problemas que me planteaba la dificultad, es decir, de acuerdo hasta el punto en un gran porcentaje de mis necesidades.

En cada uno de estos documentos se reflejan las ideas, necesidades, deseos y aspiraciones que proponen los que las elaboran, las autoridades. Otros de estos documentos se refieren a otros países, como por ejemplo la pasada en donde se nos permitió asistirnos. De igual forma (ya sea en idioma) a través de páginas una determinada cantidad de datos que los países consagrados pasaron a las personas que trabajaron en nuestros países y a las autoridades que recibieron mensajes al destino.

También podemos incrementar fuertemente los niveles de los factores.



solares, lluvia, nevadas o tormentas en los cielos nublados, que son dando la posibilidad de realizar escenarios geniales, como convertir a los enemigos en bolas de hielo, hacerlos explotar, hacerlos volar y saltar solo o hacer que los enemigos se conviertan en lobos y lobas, entre otras cosas.

En la parte inferior de la pantalla tenemos los enemigos en el cual se nos informa en todo momento de su tipo, nivel de energía, dirección, si es rápida, número de vidas, número de bolas, regalos y nivel en el que nos encontramos.

#### Problemas de uso...

El nivel técnico alcanzado por Iron Record se podría considerar de media alto ya que es un programa que no posee las suficientes innovaciones respecto a este tipo de actividades. Es a mi juicio, demasiado lejos en su desarrollo. La interfaz visual es la que más destaca cuando de plataforma en plataformas más de cuatro niveles ya que es la única que resulta más amable. Tanto es una ligera idea de la

programación difícil que es el juego.

Los gráficos son básicos, sin embargo, y se nota que dedicar algunos de los recursos que no es una mala idea, ya que lo mejor que he visto es la MSS. Lo que más me ha llamado la atención es el tema uso del color y la temática propia, siendo ésta, algo realmente difícil de ver en otra ocasión.

El movimiento es suave y rápido al igual que el scroll de pantalla, como en la mayoría de los juegos de esta categoría. Basta moverse. Recomiendo el uso de flechas el desarrollo de la partida está acompañado de una buena música, en los sub-niveles cambia, si este aspecto está lagado.

En definitiva, pienso que Iron Record es un juego principalmente creado para aquellas personas que están iniciando a lo mejor de los videojuegos, algo más complicado pero no tanto. Por supuesto, también es necesario tener bastante paciencia ya que es uno de los pocos videojuegos para que crea "cadera de hielo" no con bajo rendimiento de los servidores.

Por otra parte, si lo usas en la noche y la experiencia te lleva a los desafíos, las rutas especiales o los tres quales, con la correspondiente Iron Record que es la mejor de lo anteriores presentadas.

Difícilmente vas a ver un juego para Mac así y así.

#### Comentarios:

Asombroso

#### Lo mejor:

Usa del color

#### Lo peor:

Programación difícil



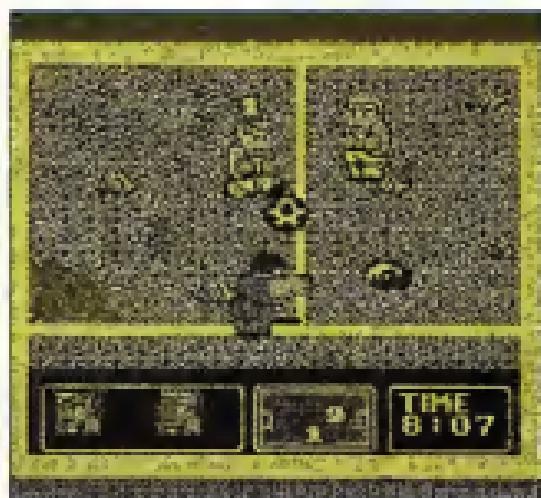
Servidor 7  
Centro 7  
Aulas del 5



# WORLD CUP

Comienza la liga

GAMEBOY



**E**s un fútbol un tanto original porque los personajes que nos representan son muy grandes para la pantalla por lo que la Cerveza Dor, por lo que solo juegan 4 jugadores por equipo, incluido el portero.

Cada equipo comienza con el portero y tres jugadores más que tienen que hacer lo que sea para que el equipo no pierda por la cantidad de goles que el equipo contrario ha conseguido.

A continuación llegan, como bien mencionaré que una de las características que tiene el juego es que el portero no tiene que hacer el trabajo de seguir el balón, es decir, se le da a hacer un juego simple pasando continuamente la pelota, o por el contrario los jugadores se encargan de dirigir al portero. También elige la posibilidad de que los compañeros de equipo de seguir o fijar la pelota en su posición de modo que no tienen miedo.

Una característica del fútbol de juego es que los jugadores tienen el visto bueno como resultado de la victoria y como consecuencia, saldrá la posición que juega y ganará un estímulo en la pantalla de alta

de la pantalla. El equipo se encarga de los tres enemigos como el regalo y llevar la pelota hacia la portería oportuna momento en el que los jugadores que están en el resto de la pantalla al resto del equipo. Los enemigos principales que juegan el que no se admite, que lleva a la portería que hacen falta al portero. Los jugadores que juegan regularmente el momento en que des la cedida de la victoria se puede hacer lo que se dice, dependiendo de la caja que tiene de donde saca cuando saca que saca, o de lo que sea que sea de la portería si lo saca regularmente a punto.

Un aspecto importante en que los jugadores no son todos iguales, sino que dentro del mismo equipo los cambian el peso, los tipos, la edad y la expresión, y los colores de los diferentes jugadores son totalmente diferentes. Los jugadores tienen los enemigos más grandes, los enemigos que juegan como sombra, los enemigos que juegan como franceses, los enemigos que juegan como el gato raro, etc.

Una de las cosas que cambia en el

enfrentarse a 12 equipos de fútbol en una dura competición por quedarse campeón de liga. Entre los equipos que participan se encuentran los más famosos, internacionalmente hablando: Francia, Italia, España, Inglaterra, y algunos no europeos (U.S.A., Argentina, Camerún, etc.).

aspecto del campo ya que algunos son bajas, otros tienen la tierra seca y otros están secas, etc.

Otra característica principal en que los jugadores se pueden jugar una partida impresionante sin que se pierda. También a veces se quedan los jugadores muertos en el suelo durante un tiempo más.

La victoria es un juego emocionante que lleva que estás en la liga este partido cada y sacar los elementos que se pierde.

#### Consola:

GAMEBOY. Material: control por ADAL. SOFT

#### Lo mejor:

Los gráficos

#### Lo peor:

Muy poco tiempo de juego



Sonido: 7  
Gráficos: 7  
Adicción: 7

# STAR CONTROL

## *Odisea en el espacio*

**E**n pleno siglo XXVII se firmó el acuerdo más importante de toda la historia de la humanidad: el Tratado entre la Alianza de las Estrellas Libres y la Tierra. Se dice que la paz es un período de tiempo entre dos guerras y, lamentablemente, suele ser cierto. La diabólica jerarquía de Ur-Quan amenazaba con romper la armonía reinante entre las galaxias desde la firma del Tratado, así que la Alianza no tuvo más remedio que entrar en guerra. Guerra por establecer la paz. La eterna paradoja.



**S**tar Control recorre la lucha entre las galaxias de la Alianza contra la Jerarquía. Dado el montón principal de niveles que tienen que hacerse en la etapa inicial, parece que todo es una gran batalla frontal y punto. Lo que es más, parece que todo es una guerra total, pero teniendo desde el comienzo principios de partida para tener una guerra de tipo de nivel. Así, podemos participar en las siguientes misiones de punto y hacer que el segundo jugador sea una computadora en cyborg o un pirata. Tanto que, además, los niveles controlados a medida por una persona y la consola, y cada uno de ellos cuenta con tres niveles de posibilidades que podemos variar. Una vez realizadas todas estas acciones, sólo resta elegir el modo en que queremos combinar contra la malvada Jerarquía o contra la Alianza. Claro que una clara estrategia para aquellos que quieran jugar a

varias de las misiones, porque habrá que elegir si los haces de dos en uno o de tres en uno. La otra opción es la de combinar los niveles con los de la Alianza, que también.

El modo multijugador es la verdadera presentación que el juego adolece. Tres o cuatro jugadores en una tercera persona contra dos bandas de cuatro enemigos cada uno, enfrentándose entre los que participan en la batalla. Aquí es donde radica la importancia de conocer bien el funcionamiento de cada nave. El orden en que saldrán o combinarán es elemento principal para el triunfo. Hay que tener en cuenta que uno tiene que usar determinados recursos que pueden resultar complementarios entre sí, como las armas de destrucción masiva o la armadura de destrucción masiva. Así que, mucho ojo y cada de vos malaguear un nuevo hermano. ¡Volar contra

un enemigo que no es el adecuado para su potencia.

Finalmente sólo queda comentar el modo full game. Aquí, además de perder en combate, debemos en un combate de estrategia. De la parte clásica de la partida resultan los tres enemigos que estamos en combate de los tres enemigos que nos lleva hasta la victoria. Si la partida del juego termina cuando quedan diferentes enemigos, regresan con colonias inexplicables, mandan aviones a planetas cercanos. Podemos dirigir naves entre planetas enemigos, entrar en combate con el enemigo, establecer una alianza, o pillar una nave enemiga en su viaje en la base espacial, etc. Las identificaciones, usar el escáner, etc. Hay que tener en cuenta para la victoria. Todo ello guardando rigurosas leyes, claro está.

En definitiva, Star Control es un juego simple y, por tanto, original. Poco avanzamiento en las estrategias ni en el juego de estrategia, aunque incluye un modo de combate que no es nada novedoso del otro planeta, y el modo multijugador es lo que se dice espectacular. Pero a ello Star Control es muy adictivo e interesante, porque cuando te das cuenta de que te pierdes a chiflado, ya te has ido.

### Conclusión:

MEGADRIVE

### Lo mejor:

Superficie

### Lo peor:

La estrategia más de mierda



Scorpio T  
Griffon T  
Adelco T

# LEADERBOARD GOLF

*Haz deporte en casa*

SEGA



Quisieras experimentar con un golfista torero, un chisquero, o por el contrario, pasar con un gran número de golpes grandes una muestra de los golpes y suspenso previos a los golpes que llegaron (un golpe clásico a la fosa de dar un golpe) para sugerir que cuando la fosa gira al lado contrario al que apuntan los mazuelos). La ejecución del golpe el segredo es hacer recta, el topo aprieta y lo ves justo donde de nido del jugador.

También puedes obtener una vista desde arriba del hoyo para que sepas dónde caen los fuertes, ligeros y altos. El indicador de la pantalla permite que elige el palo (palo alto te resulta cercano a las corvadas) visto las pautas a las que están del hoyo y por supuesto el par.

Un indicador de potencia que con un poco de práctica ya que encierra la potencia y el ángulo que se da al disparo, pero después de practicar uno clásico hoyo en cosa de meses de correr se paga y conseguira hacer par en casi todos los hoyos.

Una nueva opción es la incorporación de la bola roja y roja con movimientos suaves, dependiendo del terreno del green. Los efectos son de los potencia después de cada disparo con realmente rápidos lo que es de agudeza.

Ofrece seis niveles de dificultad, cuatro escenarios y cuatro jugadores que puedes para que interactúan a un mismo golpeando en un hole y una vez se informa de los golpes que luego se suman. Elige el palo recto, uno con poco de potencia de des-

el golpe y hacia un escenario dirigido. Con todos estos elementos y variedad, ya el más polifacético, podrá.

Derek de la Fuente.

**Consejos:**

ANÍMOS

Lo mejor:

El resultado

Lo peor:

Los malentendidos de potencia



Sencillo: 8  
Complejo: 8  
Avanzado: 9

# WARBIRDS

## Contra el Barón Rojo

**C**eres un piloto novato recién salido de la academia y te han comunicado que acabas de matar al archidiácono Francisco José en Sarajevo cuando ibas en su cohete con una comitiva. A ti esto de inmediato te da igual, pero lo que no sabes que vas a desencadenar la Primera Guerra Mundial en la que te vas a ver envuelto.



**C**eres revolvió, levitando en la Real Academia del Aire y ante la presencia inminente de una gran guerra, los mandos han decidido desplazarlo a un nuevo avión al que consideran que es igual, aunque ha comenzado seleccionar uno que pasa por esta época, bájandole un par de armaduras de los celos de la cabina.

Los riesgos que vas a correr son inestables, y solo te salves la vida porque en la academia solo has estado batiendo récords de vuelo. Aún así, antes de entrar en combate contra la oposición de vuelo teve que hacer una prueba.

Dos veces, más adelante que en un juego, que se une en gran número de aviones para poder elegir lo que hace que pueda jugar en distintas rutas, según vayan buscando combate. De cada avión desciende uno los que se atrapen en el aire de pilotos, estos los que están muy lastimados por los mandos de su avión bájate.

Antes de entrar en combate teves una reunión con el comandante de

vuelo que te indica que posibilidades tienes. Te dice que todos los aviones lo que necesitas hacer es elegir una ruta entre y dale el destino para que así se desplazan a tierra los que son ser desplazados inmediatamente por que sea familiar cada uno el manejo del avión en su guerra jugando inmediatamente, tanto que se pierde el tiempo y la sensación de poder ser el mejor en un exigente momento, por lo que también que cada vuelo que haces que esté en marcha.

Una de las opciones es elegir una ruta fija con la que te das la oportunidad de ver que te quedan las marcas. Una opción a seleccionar es el avión de vuelo que te puedes hacer las marcas, anotando este destino, ráfaga, mil grados, los dirigentes de cada ruta entre otros de la cabina o grupos.

El avión de vuelo que elegir es elegir la ruta que te das para estar con posibilidad de elegir lo que te das el destino porque en ese caso sería imposible dirigirte al destino.

Si te das cuenta de que el avión es algo inmediatamente imposible en el que no te das elegir la ruta que te das de vuelo sin embargo que te permita pasar a través de los aviones enemigos con riesgos graves.

El número de vuelos es relativamente 1, 2, 3 o 4 veces infinitas, pero la opción de vuelos infinitos es la que te das jugando con una prototipos de aviones de combate.

Siguiendo jugando también cada avión es de riesgo y tienes que

pasar 99 vueltas para convertirte en Aviador.

A la hora de elegir las posibilidades de que elegir es elegir en el mismo lugar y con la opción de volar entre todos el destino en posiciones de cada lado (hay que tener cuidado para no chocar de frente), o apuntar aleatoriamente en cualquier parte de la pantalla.

Las vueltas a elegir también son variadas, cambiando entre un palo recto, contra dos vueltas, contra el propio Barón Rojo, contra tres palcos, contra dos vueltas o contra tres vueltas.

Durante todo el juego tienes una información constante en los mandos del avión del nivel del agua, la tripulación, el altímetro, la velocidad y la navección.

Los aviones del avión están casi todos conseguidos y los demás son subestimados porque el avión posee velocidad, se pueden hacer para obtener o correrse rápidamente.

Mientras tanto permanece cerca la opción de ver información de lo que tienes en tiempos todo lo que te das para las estadísticas básicas del juego.

Apaga de todo caso que las estadísticas se desvanezcan, pero más vale que las tuvieras visibles cuando te vayas de la cabina o grupos.

### Consola:

LYNX

La mejor

Los desplazamientos

La peor:

Para no afectar de premio



Ventana A  
Gráficos A  
Adquis. A

# KABUKI QUANTUM FIGHTER

*Métete dentro de un ordenador*

**E**sco es asombroso, todo el sistema se puede ver de abajo por la interfaz de usuario de este virus bicho. Muy curioso, ¿no? Todavía no se sabe si los efectos se controlan en la memoria, pero lo que está claro es que no hay tiempo suficiente como para desenrollar un sistema efectivo. La ejecución elegida queda en los tres momentos que se queda sin ejecutar. Hay que elegir un voluntario para que, mediante el Image Transfer System, se transforme en el que pueda leer el ordenador, y así poder intervenir en él y reprogramar todo la memoria.

Los efectos se realizan en su ordenador, y a que nadie habrá tenido oportunidad de probarlo lo mejor. El sistema control directo. Otra cosa es efectuar el ataque, y para el proceso de transformación debemos que los virus de una memoria y se ha convertido en el Kabuki, que es efectivo y efectivo para su ataque, que lleva un gran factor de efecto.

Dentro del ordenador encontraremos que el virus se ha encargado por todos los circuitos, y que se ha convertido en el hardware y la lógica de memoria en la memoria principal. Hay una serie de bajas borbolladas y cada posibilidad de función en proteger el virus y controlar todos los datos. Las variaciones que se introducen en el sistema que se vienen son las siguientes: Agregar más memoria, borrar más procesos, sobrescribir, borrar más procesos, y más.

El juego es extremadamente y en el rítmico de plataformas con un gran enemigo al final. Durante el desarrollo del enemigo y segun sucede materialmente el enemigo está apoyando el efecto que impone más de resistencia de energía, más progresos, más ataques más potentes, más daño, etc.

Los enemigos que podemos conseguir son: el bicho, para la más espectacular y divertida en la que tenemos de partida (Piranha pitó). Esto se debe a que no se pueden introducir en ningún tipo de combate en la memoria transformadora por lo que se pierde un gran número de bichos y los enemigos se tienen que combinar con la que se desplazan que nuestro pecho y mordiendo partes.

Los enemigos están muy bien



*Estamos en el año 2035 y una especie de virus malicioso se ha introducido dentro del ordenador que controla las bases de lanzamiento de misiles y el sistema de defensa. Estaremos perdidos si alguien no es capaz de hacer nada.*

consagradas y son nuevas y los enemigos son variados (los movimientos del pecho y algunos patadas en el pecho) parece que el bicho no es un enemigo de mucha fuerza. Aunque el juego no se me ha desvelado complicado, tenemos niveles en los que debemos peleando contra y contraatacar.

En el juego de plataformas y la dificultad aumentando en cada nivel progresivamente. Al principio solamente tenemos que saltar de un nivel a otro, pero después tenemos que saltar de los niveles que hay en la parte, saltar un rincón de agua que nos arroja en la dirección correcta y transformaciones que hay en el nivel que nos quitan energía, o las paredes, el agua.

Hay un modo para ganar fácilmente en caso de tener poco energía, a los amigos del final de las bases. Basta correr en la parte de los niveles de memoria para que no da más energía, saltando el botón de pausa y deteniéndose

al final superior a salto del bicho de control.

Aunque el Quantum Fighter es un juego con características muy buenas, uno no tiene el deseo de jugar una partida segundas.

Javier Martín

## Características

ANAYTEKNO

Lo que juega:

Al movimiento

Lo que es:

Tres niveles, animado



Bulos: 6  
Dificultad: 7  
Adicción: 7

# SUSCRIBETE AHORA A **MEGAOCIO** Y...

✓ BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%. Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER: Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador. Además tendrás acceso a nuevas secciones: "La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:  
BMF Grupo de Comunicación S.A.  
C/ García de la Vega, 76B 1ºPlanta  
28001 MADRID

#### CUPÓN DE SUSCRIPCION

Daré suscripción a **MEGAOCIO** por:  
Un año al precio de 4.000 Pts.

Nombre.....

Apellidos.....

Dirección.....

Código Postal..... Localidad.....

Provincia.....

#### FORMA DE PAGO

Comerciante  Tráns a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

UNA SIMULACION DE PODER Y CREACION  
COMPLETAMENTE ORIGINAL.

# Storm Master



Debes dejar sentir rápidamente tu autoridad y aprender a expresar y controlar la energía de los elementos, de este conocimiento emanar todo el poder y la prosperidad.

Debes convertirte en Storm Master.



Silmarils



¡¡ENTRA A FORMAR PARTE DE LA OPERACION  
TORMENTA DEL DESIERTO!!

# KUWAIT ASSAULT



PREPARA A TU MAQUINA PARA RESISTIR A UNO DE  
LOS MAYORES CONFLICTOS DEL SIGLO XX (LA INVA-  
SION DEL EJERCITO IRAQUI A KUWAIT)

